tebosfera

cultura gráfica

LA GENERACIÓN DEL COMPROMISO

2009

ÍNDICE

EDITORIAL : Tebeosfera compromete
Cuando los tebeos fueron progres, de ANTONIO ALTARRIBA
De cómo las viñetas aprendieron a ser libres, de HERMES SALCEDA
El cómic en catalán. De la postguerra a la transición, de JORDI RIERA PUJAL
El amigo americano, de RAFAEL MARÍN

Las fronteras de la aventura. Entrevista con Alfonso Font de JAVIER MORA, MANUEL BARRERO ..... p. 32
Los Robinsones de la Tierra: La French connection de Font, de ALFONS MOLINÉ
Negro es el color, de ANTONI GUIRAL
Alfonso Font o la importancia de dos páginas, de OSCAR DE MAJO
Clarke y Kubrick, los espacialistas, Ltd. Mortadelo y Filemón across the Universe, de ANTONIO SANTOS
Rohner. Cuentos y fábulas del marinero alegre, de NINO ORTEA
Taxi. Un paseo por Barcelona, de MANUEL BARRERO
Felix Mendelssohn Bartholdy. Prólogo de ANTONIO MARTÍN
Federico Mendelssohn Bartholdy. Una sinfonía en tinta china, de JAUME CAPDEVILA

Camino de perfección. Entrevista con Fernando Fernandez, de JAVIER MORA, MANUEL BARRERO ..... p. 91
Ciencia y aventura. El compromiso de la historieta didáctica, de MANUEL BARRERO
Fernando Fernández: Cuba, 1898, de HERNAN KHATCHADOURIAN
Firmado por Isaac Asimov, por Fernando Fernández, de ANTONIO SANTOS
Zora y los hibernautas. Decorativismo epatante, de MANUEL BARRERO
La palabra dada: Mecanismos de adaptación en el Drácula de Fernando Fernández, de JAVIER MORA
* Los rescoldos de las leyendas, de MANUEL BARRERO
Lucky Starr y los océanos de Venus, de Fernando Fernandez, de ANTONIO SANTOS

DOSSIER CARLOS GIMÉNEZ ..... p. 160
La profesión va por dentro, de RAFAEL MARÍN
* Giménez y el gozne de la fantasía, de MANUEL BARRERO
Carlos Giménez, el maestro, de MANUEL DARIAS
Los ojos de Carlos Giménez, de AGUSTÍN RIERA
Gringo y Delta 99. Dos series basales, de LUIS CONDE
* Delta 99. El cómic que revolucionó el mercado español, de ANTONI SEGARRA
* Carlos Giménez y Delta 99. Un gran paso para la historieta española, de ANTONIO MARTÍN
El glorioso pasado de Dani Futuro, de ALFONS MOLINÉ
El rapto de Ganimedes. Viñetas de memoria, de LOMBILLA
España una, grande y libre, de PEPE GÁLVEZ
Hom, en el lento morir de Franco, de ALBERTO GARCIA
Bandolero, de YEXUS
Koolau, el precio de la libertad, de ALBERTO GARCIA
Los profesionales. Spain is different, de ANTONI GUIRAL
Rambla arriba, rambla abajo, de JAUME VAQUER
Erase una vez en el futuro: Una genialidad formal, de ÁLVARO PONS
Sabor a menta. Los muchos universos de Carlos Giménez, de RAFAEL RUIZ-DÁVILA
Los cuentos del tío Pablo, de PACO MARTOS
* Cualquier tiempo futuro será peor, de ANTONI SEGARRA
36-39. La guerra, de MANUEL BARRERO
Malos tiempos. Los desastres de la guerra..., de ANTONIO MARTÍN
Sin pan, sin pan. Los estragos del hambre en 36-39 Malos tiempos, de ANTONIO MARTÍN
Arde Madrid, de ANTONIO MARTÍN
El tiempo de los asesinos, de ANTONIO MARTÍN
* Giménez recuerda a González, de JAVIER ALCAZAR

El niño que quería dibujar. Entrevista con Adolfo Usero, de J. CAPDEVILA, M. BARRERO, P. NÁJERA - p. 341
Maese espada. Un tebeo histórico, de JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ
* Adolfo Usero, como autor, de ANTONIO MARTÍN
Manfred Sommer, de FEDERICO MORENO SANTABÁRBARA - p. 362
El heroe atormentado. Frank Cappa, de EDUARDO MARTÍNEZ-PINNA
Contar historias con dibujos. Entrevista con Azpiri, de JAVIER MORA BORDEL, MANUEL BARRERO
Las fantasias ocultas de Azpiri, de MANUEL BARRERO

Trazos de realidad. Entrevista a Luis García, de JAVIER MORA BORDEL ..... p. 393
Nova 2. Expresión y conciencia, de JAVIER MORA BORDEL
Beà. Psiconauta de la historieta. Entrevista
Encuentros y desencuentros. Entrevista con Marika de JAVIER MORA BORDEL, MANUEL BARRERO

Mundet. La voz silenciosa, de JAVIER MORA BORDEL ..... p. 473
Mundet. La inocencia ahogada, de JAVIER MORA BORDEL
Limpieza de sangre, de Pérez-Reverte, Giménez y Mundet, de MANUEL BARRERO
El relato comprometido. Entrevista con Ángel de la Calle de NORMAN FERNÁNDEZ
El mundo desde la playa. Mar y Mari, de MANUEL BARRERO
Modotti. Mujer rota con principio de siglo al fondo, de MANUEL BARRERO

EDITORIAL PARA TEBEOSFERA 3 LA GENERACIÓN DEL COMPROMISO

JAVIER ALCÁZAR, JAVIER MORA BORDEL, MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 6-III-2009

Palabras clave / Keywords:

Editorial Tebeosfera/ Editorial Tebeosfera

TEBEOSFERA COMPROMETE

A raíz de unas dudas surgidas en el foro de *Los Tebeditores* (espacio web en el que nos hemos agrupado para trabajar e intercambiar impresiones y documentos quienes editamos textos y catalogamos contenidos en *Tebeosfera*) nos pusimos en contacto con **Iñigo**, uno de los decanos de nuestra historieta pues nació en 1924. Iñigo, aunque octogenario, todavía desliza en su voz el entusiasmo por un medio que sigue sin normalizar y eternamente en crisis. *La crisis* -decía el padre de *Lola-, la crisis estuvo siempre ahí; yo siempre recuerdo haber estado en crisis en el mundo de los tebeos*.

En estos días atravesamos por una de las más fuertes crisis económicas vividas en los últimos años en España, y esta es además global. La crisis, necesariamente, afecta a todos los ámbitos de la industria, incluso a los sectores culturales, como es el de los cómics. Nuestra industria de los tebeos no se libra. Pero, y aparte, sufre otra crisis, que atañe más a la identidad y menos al PVP. Con esto nos queremos referir al hecho de que vivimos una época de bonanza de la afición alimentada por el culto al otro y por el olvido del propio. Deseamos creer que el mundo del cómic ya se halla inserto en la Cultura pero nos castañetean los dientes si nos dicen que una adaptación cinematográfica inspirada en cómics fracasa en la taquilla. Estimamos los esfuerzos que se realizan sobre el medio y sus productos pero se aplaude la divagación efímera y el relumbrón de lo actual, y no se premia el esfuerzo –necesario, fundamental- sobre lo que fue quedando olvidado o lo que, verdaderamente, somos. Claro que, ¿quién quiere recordar a *Flashexman* teniendo a *Watchmen*? (por citar dos obras coetáneas).

En *Tebeosfera* seguimos fieles a la idea de que la historieta es un medio con entidad cultural, digno y necesitado de atenciones. Pero no sólo los autores de moda o los tebeos de fuera, también los tebeos de siempre y los autores de otro tiempo. Porque forman parte de nuestra historia y conformaron parte de nuestra cultura iconográfica. Iñigo, por ejemplo, nunca suscitó el interés de entrevistadores y teóricos, salvo por algún apunte desmerecedor. Muchas de las obras de los de su tiempo van acumulando el polvo del olvido. Hay una generación de autores ahí, los nacidos en los años 1920 que aún viven, los nacidos en los treinta ya jubilados, los de los cuarenta que se retiraron a tiempo... que

podría decirse que son una "generación perdida". Entre nuestros intereses está rescatar su memoria y catalogar sus obras y las publicaciones en que trabajaron. A ello dedicamos esfuerzos diariamente los que conformamos el equipo de documentalistas de *Tebeosfera*, equipo que ha crecido desde la presentación de nuestro número anterior; ahora somos más: **Carlos de Gregorio, Alfons Moliné, Alejandro Capelo, Juan Agustí, Jordi Riera, Antonio Moreno, Jordi Manzanares, Eduardo Urrutia, Dionisio Platel, Francisco Olivares, Juan Manuel Bosque Sendra, Ricard Sitjà, Iván Olmedo, Jaume Vaquer, Adolfo Gracia, Manuel D. Bejarano, Lluìs Stac, Bernat Calafat, José Luis Carbonell, José María Baena, Javier Alcázar, Félix Cepriá** y **Manuel Barrero**. Entre todos vamos haciendo acopio de datos y arrojando luz sobre nuestros tebeos con el fin de que exista un *conocimiento* de nuestra tebeografía, condición necesaria para que exista el anhelado *reconocimiento*.

El presente número de *Tebeosfera* va dedicado a la generación que se manifestó justo cuando parecía que se había acabado la crisis. Los que perdieron el tren de la modernidad quedaron relegados, olvidados por todos salvo por los nostálgicos, y los que llegaron abrieron las puertas de una "nueva historieta", más acorde con los tiempos de cambio, más actual y más comprometida. Es lo que **Antonio Altarriba** ha llamado el 'nuevo ciclo' en su reciente ensayo *Los tebeos de la transición* (Cuadernos del Hocinoco, 26, Diputación de Cuenca), por entender que el periodo creativo e industrial que vivieron estos autores estuvo influido por el agitado clima político y social de los setenta en España. Pero también por comprender que estos creadores vivieron entre dos regímenes: el que se derrumbaba y el que llegaba, y entre dos formas de entender la historieta: la que se iba, representada por esquemas caducos, y la que se prometía como la madurez expresiva del medio, todo innovación, y hasta revolución. Fueron autores ambiciosos, críticos, rompedores, iconoclastas, deseosos de "ser Crepax" cuando aún "eran Gago". Hablaremos de los autores y de las historietas que crearon hace ahora treinta años, autores que algunos han querido arremolinar bajo distintas etiquetas (desde las simples, como "la generación Toutain", hasta las frívolas, como "la generación más guapa") y que fueron los engranajes de aquello que se dio en llamar *boom* de los cómics de la transición. El *boom* se quedón en *bang!*, y trazó un puente hacia lo que la historieta española ha sido luego: un difuminado de estilos y géneros audaces, un sumergirse en la debacle editorial y una huída hacia los mercados foráneos.

Es importante insistir en que la historieta española experimentó verdaderamente una transformación a partir del final de la década de los sesenta. Las nuevas estructuras sociales y económicas, las evoluciones tecnológicas, de tendencias y de estilos, que se estaban produciendo en todos los ámbitos de la cultura (y también en los cómics de todo el orbe), sumado todo ello a la transición que lentamente se estaba operando en la política española hacia una democracia, dieron lugar a un conjunto de firmas nuevas que quisieron hacer historietas y quisieron decir algo con ellas. Aquella fue la última generación de autores que aunaron ideología con obra. Fue la última generación de autores influidos por los maestros españoles de la historieta (aunque también mamaron de las viñetas de Caniff, Raymond, Robbins y de otros clásicos). Fueron los últimos que entraron en la industria en calidad de empleados para medrar en ella con la categoría de Autores. Fueron las firmas que buscaron sentido con sus aportaciones y no sólo sentimiento, si bien nunca se librarían del encargo alimenticio. Fueron, en fin, los hijos de aquella transformación social operada con las revoluciones de finales de los sesenta, los últimos idealistas que se implicaron con su oficio y su obra hasta extremos que hoy serían impensables. Fueron la Generación del Compromiso. Una que no deja herederos.

Nos referimos a autores como **Enric Sió, Víctor de la Fuente, Luis García, Alfonso Font, Fernando Fernández, J.M. Beà, Maroto, Pepe González, Carlos Giménez** o **Adolfo Usero,** u otros cercanos a sus estilemas o que se esforzaron por buscar nuevos caminos en la historieta, como **Ventura** y **Nieto**, **Mundet**, **Lafond**, **Marika**, y un largo etcétera hasta llegar a firmas como **Angel de la Calle**. Creadores, los primeros, que sabían lo que era trabajar bajo condicionantes hoy en día inaceptables, que conocieron la censura y el rechazo actualmente impensables, que enhebraron mensajes contra los reaccionarios que los jóvenes lectores de cómics de ahora son incapaces de comprender. Su trabajo supuso, también, un alejamiento de la rigidez en los esquemas narrativos, una explotación nueva de la plástica, una exploración en nuevas fantasías.

Hablamos, por ello, de Compromiso con mayúsculas. Compromiso de obra y pensamiento. Compromiso vital e ideológico. Trataron de asumir la transformación de la realidad circundante, ya fuera la de aquella España caduca, a medio camino de todo y de nada, ya fuera sobre la cotidianeidad perenne que se vivía. Parafraseando a **Gabriel Celaya** -tal vez lectura de cabecera de alguno de nuestros autores en aquel entonces- podemos decir que convirtieron, con su esfuerzo y dedicación, nuestra historieta en un "arma cargada de futuro". Quisieron hacer del cómic un medio distinguido ahora por sus cualidades comunicativas. Se comprometieron a trabajar en vehículos narrativos, pero también les añadieron artillería ideológica. Se implicaron en la construcción de ofertas para el entretenimiento, pero también es esforzaron por concebir obras de autor, plenas de imaginación y siempre coqueteando con la experimentación. Quizás pecaran de ingenuidad en algunos momentos. Asentar un modo personal de abordar y sentir la historieta, haciendo participes a nuevos lectores, maduros y atentos, era tarea ímproba. Remover los cimientos de una industria editorial ya anquilosada, a pesar de los vientos de cambio que pudieron avecinar las míticas revistas "para adultos", también era algo difícil a corto plazo. Construir una voz renovadora únicamente a partir de los códigos de expresión de los *mass media* cultural, algo improbable. Luego, con el paso del tiempo y el subsiguiente cambio de "gusto" del público de los ochenta, más cercano a las vertientes genéricas de la aventura superheroica y, luego, en los noventa, las fantasías manga, sus planteamientos quedaron suspendido en el vacío. En la actualidad, para muchos, casi en el olvido.

Últimas viñetas de la obra de Mora, Font y Giménez Tequila Bang! con España como 'objetivo'

En *Tebeosfera* nos comprometemos a recordar su legado y a catalogar convenientemente sus obras a lo largo de este número tercero de nuestra revista. Arrancaremos con Alfonso Font, autor triunfante en Italia y Francia actualmente. En España, cuando comenzó a publicar sus tebeos firmando abiertamente con su nombre era casi un desconocido; "eran tan brutalmente buenos que parecían de otro dibujante" (la cita proviene de *La generación más guapa,* de **P. I. Taibo II** y **Lorenzo F. Díaz**). No vamos a permitir que eso vuelva a pasar. Le ha entrevistado para la ocasión **Javier Mora**, a la sazón quien coordina con su habitual intensidad el presente número. Y escriben o nos ceden reseñas sobre sus obras **Antonio Martín, Oscar De Majo, Jaume Capdevila, Alfons Moliné, Antoni Guiral**, junto

con otros que llegarán. Y catalogan todos sus tebeos el equipo de Tebeditores de la *Tebeosfera*. Igualmente haremos con los demás miembros de lo que hemos encajado en la llamada "Generación del Compromiso".

Porque no olvidemos que esta revista es también un catálogo de nuestra historieta y nuestro humor gráfico; un esfuerzo de acopio de la cultura historietística española que medra al ritmo que crecen sus simpatizantes y que, en el futuro, será un referente para los que amamos este medio.

Si deseas formar parte de este compromiso, aquí estamos.

Javier Mora, redactor Jefe y coordinador de documentos del núm. 3 de *Tebeosfera*
Javier Alcázar, subdirector y coordinador de publicaciones del núm. 3 de *Tebeosfera*
Manuel Barrero, director de *Tebeosfera*-

CUANDO LOS TEBEOS FUERON PROGRES

ANTONIO ALTARRIBA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 9-VI-2009

Palabras clave / Keywords:

Transición española, **El Víbora**/ Transición española, El Víbora

CUANDO LOS TEBEOS FUERON PROGRES.

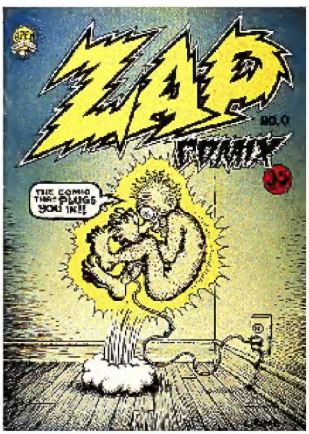
Si lo contamos en viñetas, el franquismo empieza con *Flechas y Pelayos* (1938) y termina con *El Víbora* (1979). Ambas cabeceras delimitan, tanto cronológica como ideológicamente, los cuarenta años de dictadura y dan testimonio del lento debilitamiento que lleva de un caudillismo triunfante hasta uno en completa descomposición. Es más, desde esta perspectiva, el especial "El golpe", publicado por *El Víbora* a las pocas semanas del 23-F, puede considerarse como el final historietístico de la transición. El teniente coronel Tejero y todo el benemérito cuerpo presentados con la más delirante distorsión caricatural vienen a demostrar la ya por entonces irrenunciable conquista de la libertad de prensa y el importante papel que cómic y humor gráfico tuvieron en ella.

La impregnación ideológica del medio y su alineamiento con las posiciones más contestatarias se produce de manera, si no natural, ciertamente espontánea a partir de los primeros años setenta. Como si no pudiera ser de otra manera, las nuevas orientaciones de la historieta, sus reivindicaciones artísticas o, al menos, autoriales conllevan una actitud ácrata más que izquierdista, rebelde más que revolucionaria. Tras treinta años de tebeos en apariencia despolitizados o, en todo caso, comprometidos con los valores del régimen, lectores y autores establecen una nueva sintonía basada, más allá de géneros o de obras concretas, en una complicidad crítica con el poder, el sistema capitalista y el conformismo social. En pocos años leer tebeos deja de ser cosa de niños para convertirse en cosa de progres.

La Caricature y Punch, dos publicaciones satíricas en las que medró la historita de corte comprometido.

Este giro, tan rápido como inexplicado, tiene sus razones históricas. Basta con mirar al cómic desde una cierta perspectiva para comprobar la estrecha vinculación de la narración gráfica con la denuncia política, incluso la agitación social. A lo largo del siglo XIX el medio se desarrolla fundamentalmente en las revistas de humor satírico, inconformistas, a menudo virulentas en su manera de dar cuenta de los vicios políticos o de la estupidez humana. Ya desde 1830 los profesionales europeos del dibujo se acostumbran a vivir bajo la amenaza de la censura, las multas o el cierre y títulos como *Le Charivari*, *La Caricature* o *Punch* no sólo atacan a los poderes públicos y hacen frente a costosos litigios sino que ofrecen a sus colaboradores entrenamiento, con florete y pistola, para defenderse en los numerosos duelos a los que son desafiados por personas ofendidas en sus páginas.

A finales del XIX y a lo largo de la primera mitad del XX, impulsado por la fuerte corriente moralizante que atraviesa occidente, el medio se desliza hacia una explotación mayoritariamente infantil. Podría decirse por lo tanto que, cuando, a partir de los años sesenta, Europa conecta viñeta y subversión sólo cierra un largo paréntesis de seis o siete décadas en las que el cómic se vio invadido por contenidos ejemplares o de simple entretenimiento, apreciado por sus ventajas didácticas y la facilidad de acceso que la imagen dibujada supone para los niños.



Zap Comix o Bijou Funnies fueron títulos representativos de la corriente underground norteamericana.

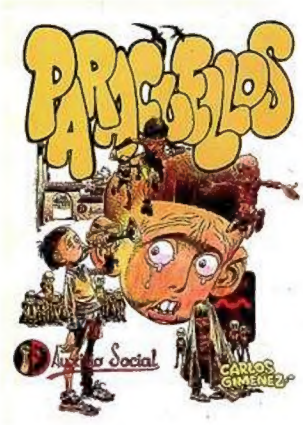
Tanto en Estados Unidos, donde la infantilización de la historieta había sido amortiguada por su aparición en la prensa diaria, como en Europa, los años sesenta suponen un giro radical en esta orientación. El

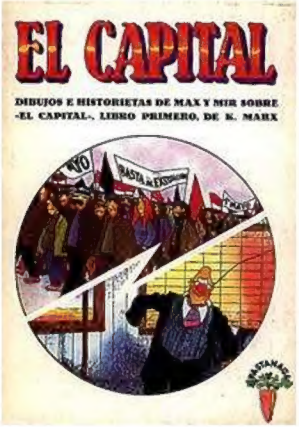
underground norteamericano - *God Nose* (1963), *Chicago Mirror* (1967), *Zap* (1967), *Yellow dog* (1968), *Bijou funnies* (1968), *Snatch comics* (1969)...- prueba la eficacia de la imagen a la hora de escenificar los abusos del "establishment", la liberación sexual en sus más chorreantes manifestaciones o los delirios sicodélicos de las drogas. Y en Francia la revista *Hara-Kiri* (1960) y sus derivadas editoriales (Éditions du Square), *Hara-Kiri Hebdo* (1969), *Charlie* (1969), *Charlie Hebdo* (1971), y otras igualmente demoledoras en su denuncias como *Siné Massacre* (1962) preparan el caldo de cultivo de un inconformismo irreverente que desembocará en los acontecimientos de mayo del 68. Las consignas y graffitis sesentaiochistas deben más a estas publicaciones que al marxismo, al existencialismo o al situacionismo.

La tradición satírica francesa encontró eco en publicaciones de los sesenta irreverentes y posicionadas.

El cómic español de primeros de los setenta, ignorante, quizá avergonzado de sus antecedentes, prefiere entroncar con estas tendencias internacionales. Aunque puede que aquí la rápida adscripción a las posiciones más contestatarias venga reforzada por la bochornosa explotación sufrida por los autores. No olvidemos su estatus de subproletariado cultural, con bajísimas tarifas de producción y a menudo desposeídos hasta de sus propios originales. De hecho, una de las reclamaciones claves de aquellos años fue el reconocimiento de los derechos de autor que Carlos Giménez o Víctor Mora, entre otros, exigieron con insistencia, embarcándose para ello en largos procesos judiciales.

Esta hermandad ideológica desempeña un papel de primer orden a la hora de explicar la creación historietística en los setenta, incluso en los ochenta, y también las estrategias editoriales que la difundieron. De alguna manera la denuncia social de Carlos Giménez, la exhibición sexual de Nazario o la aventura intergaláctica de Alfonso Font, por poner tres ejemplos significativos del momento, se encuentran, a pesar de las diferencias genéricas, ideológicamente muy próximas. Todos participan en un combate común contra la dictadura política, los prejuicios morales y las miserias sociales. Lo de menos es que se sirvan del testimonio personal, de la crónica costumbrista o de la fábula de ciencia ficción para decirlo. Más allá o, mejor, más acá de la peculiaridad de cada autor, antes de ponerse a dibujar, existe una coincidencia de base que permite un entendimiento global, incluso la participación en una misma plataforma sin que la diversidad de estilos se antoje discordante.



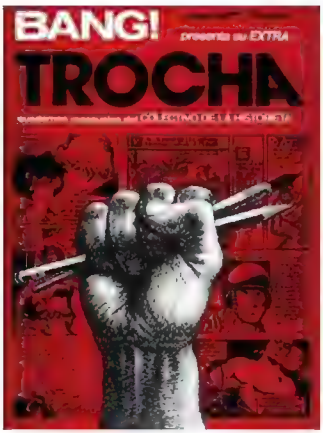


Paracuellos de Carlos Giménez en la edición de Amaika de 1977. Dcha: *El capital* de Karl Marx adaptado al cómic por Max y Paco Mir (1977).

Se ha discurrido mucho últimamente sobre las diferencias entre el ciclo historietístico de los setenta-ochenta y el que transcurre en la actualidad. Los modelos editoriales son muy diferentes y, en cierta medida, se viene caracterizando al primero como el ciclo de "las revistas" y al segundo como el de "las novelas gráficas". Una clasificación indiscutible porque, sin entrar en cifras ni en contenidos, se limita a comprobar formatos. Hay quien se atreve a ir más lejos y plantea la superioridad del momento actual puesto que el de hace veinte años obedecería a un estadio primario del cómic de autor en el que el público se adhiere incondicional y globalmente al medio. Fanático de todo lo que le echen, el consumidor de la transición, al adquirir revistas, tragaría con muestrarios de historietas dispares entre sí, adicto, más que a un autor, al estímulo global de la viñeta. Por el contrario el lector actual sería más selectivo y, siguiendo patrones propios de formas de expresión nobles como la literatura, lee sólo a sus autores preferidos que publican en volúmenes diseñados expresamente para cada obra.

Y puede que algo de eso haya. Pero no podemos olvidar que, independientemente de la línea editorial de cada publicación, el lector de revistas se encontraba siempre en terreno conocido. Sus personajes favoritos podían luchar contra enemigos extraterrestres o reírse de situaciones cotidianas pero siempre venían a denunciar lo mismo. Una argamasa ideológica, fundamentalmente antisistema, se encargaba de dar cohesión a revistas con muy distintos contenidos. El cómic estaba contra todos los poderes –políticos, económicos, mediáticos, machistas...- y a favor de todas las libertades. Y lo expresaba desde la fantasía o desde el testimonio. Hasta las apuestas más estéticas, adscritas a una naciente y todavía mal asumida posmodernidad como *Cairo* o *Madriz,* dejaban clara su ubicación ideológica.

No cabe duda de que editorialmente la revista supone una inversión menos arriesgada y, en cierta medida, permite apuestas provisionales que minimizan pérdidas en caso de fracaso. La principal recomendación de los editores a los autores era hacer historias autoconclusivas de 6 u 8 páginas a la espera del desarrollo que su aceptación permitiera. Pero no hay que despreciar ese sedimento solidario, esa generalizada adscripción al régimen de denuncias e infracciones que, además, suele ir reforzado por los contenidos de editoriales, secciones de crítica o agendas culturales. Y ese espíritu común, esos principios compartidos cristalizan operativamente en una fórmula asociativa con evocaciones revolucionarias, el colectivo.



Número 1 de *Trocha* editada por "El colectivo de la historieta" en 1977. *El que parte y reparte se queda con la mejor parte,* de El Cubri (1974).

"El colectivo de la historieta" que en 1977 lanza la revista *Trocha* como extra de la teórica *Bang!* se explica así en el editorial de su primer número: "porque el lector español ha sido engañado durante cuarenta años por los mercaderes de papel impreso. Porque la censura le ha impedido utilizar su inteligencia y su juicio crítico para elegir. Porque la comodidad y el miedo han hecho que la prudencia de los profesionales creciera hasta taparles la boca. Porque el sistema de producción-consumo ha engendrado una industria de las diversiones perversamente estúpidas... por todo ello y por cien cosas más que se han ido acumulando durante cuarenta años tenemos ahora una historieta mediocre, unos dibujos sin contenido, unos tebeos infantiloides." Y, a continuación, para poner remedio, le siguen trabajos de autores temática y estilísticamente tan dispares como Ventura y Nieto, El Cubri, Alfons López, Mariel Soria, Luis García, Perich o Breccia.

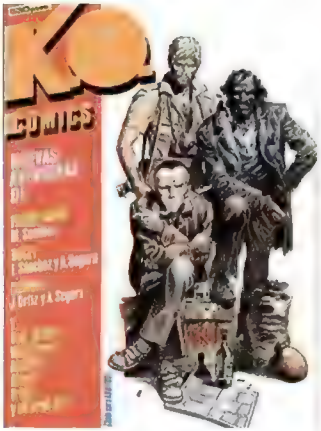
Incluso una revista como *El Víbora*, que no funciona de manera cooperativa, se presenta en el editorial del primer número como "el cómic que atenta contra el muermo y las pirañas, el apalanque de los supervivientes de esta aburrida, autoritaria y, lo que es peor, descangallada y estúpida sociedad". Por si fuera poco, en la portada aseguran que "es goma-3 para el coco", denominación (la de goma-3) que, al parecer, estuvo a punto de servir como título de la revista. De manera más o menos explícita, la mayor parte de las publicaciones periódicas de aquellos años desprenden un tufillo programático, una declaración de intenciones que se manifiesta insistentemente "contra la autoritaria mediocridad del mundo y a favor del cómic de calidad". En aquella época todos fuimos militantes de la viñeta y, por su mediación, de la libertad y la justicia.

Butifarra!, boletín de humor de la Asociación Nacional de Comunicación Humana y Ecología (1976). Dcha.: Número 1 de la segunda época de *Butifarra!* (1977)

14.

Con un componente claramente obrerista surge en 1975 el colectivo *Butifarra!* que con ese mismo título publica entre 1975 y 1977 una serie de cuadernillos donde se abordan cuestiones sociales, críticas políticas y hasta problemas urbanísticos centrados fundamentalmente en Barcelona y su área metropolitana. En realidad la publicación se presentaba como boletín de humor de la Asociación Nacional de la Comunicación Humana y Ecología (ANCHE) y contaba con la colaboración de Asociaciones de Vecinos y Centros Sociales de Barcelona, Santa Coloma, L'Hospitalet y Cornellá. Fue, sin duda, el proyecto más pegado a la realidad y proclive a la intervención, al menos a la denuncia directa. En su segunda época, más profesional pero igualmente militante, se aleja de su conexión con los barrios para adoptar una posición global de clase.

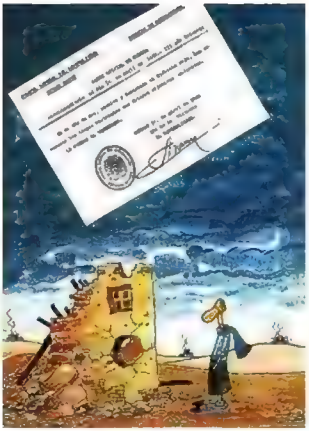
El asociacionismo, tanto tiempo prohibido, incluso demonizado como forma de "conspiración" o "contubernio", se vive casi como panacea. Hasta la creación parece más abordable, puede que hasta más rentable, si se realiza colectivamente. Surgen así equipos como El Cubri, integrado por Saturio Alonso, Pedro Arjona, Felipe Hernández Cava y en ocasiones Adolfo Usero, o el grupo Premiá, con Carlos Giménez, Alfonso Font y también Adolfo Usero. Y otros en aquellos momentos menos profesionales como Zero o Bustrófedon. Pero donde el espíritu cooperativo se manifestó con mayor energía fue en la gestión -¿habría que decir autogestión?- de algunas empresas editoriales. En 1981 los dibujantes Luis García y Josep María Beá, al principio con el apoyo de la editorial Distrinovel y luego por sus propios medios, dan a la luz la revista *Rambla*, que se propone como objetivo la publicación exclusiva de material nacional. Casi treinta años después el principal problema del cómic hispano sigue siendo el asentamiento de una industria basada en la producción propia y en el incentivo a los autores autóctonos. El empeño de *Rambla*, en sus últimos meses de vida (1985) convertido en resistencia heroica -casi paranoica-, prueba hasta qué punto fue extremo el compromiso de algunos autores con el medio.



Metropol y KO, otro modelo de asociación de autores para editar tebeos que no prosperó.

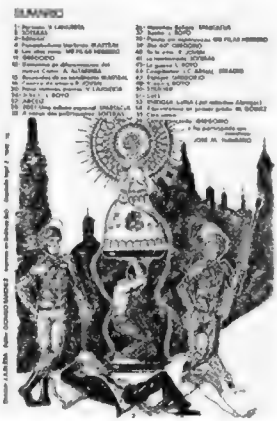
En 1983 otro colectivo de autores formado por Leopoldo Sánchez, Mariano Hispano, Antonio Segura y Manfred Sommer funda la editorial Metropol (*Metropol* y *K.O comics*) con un espíritu similar al de *Rambla*, aunque quizá con menos obcecación. Y en 1984, bajo la dirección de Felipe Hernández Cava y con el apoyo del Ayuntamiento de Madrid, aparece *Madriz*, también comprometida, tanto estética como éticamente, con el cómic nacional. Así que, de alguna manera, la confianza en cambiar el mundo fue acompañada de la confianza en cambiar los tebeos. Podría decirse que en este terreno la ideología no jugó sólo un papel testimonial sino estructural e, independientemente de sus consecuencias editoriales, la revista fue privilegiada como forma –o formato- de producción colectiva.

La obra maestra de estos años es, sin lugar a dudas, *Paracuellos* de Carlos Giménez (1976). Tres décadas después de su aparición se confirma su importancia y puede considerarse como nuestro primer clásico de la historieta contemporánea. Consiguió, con un mismo impulso temático, abrir las puertas del cómic autobiográfico y las del cómic político. Pero no fue el único. El guionista Felipe Hernández Cava, con el equipo El Cubri o por medio de otras colaboraciones, también desarrolla una importante y prolífica actividad, siempre en una línea de compromiso político. *El que parte y reparte se queda con la mejor parte* (El Cubri, 1974) constituye una referencia clave y quizá haya que destacar también *Argelia* (con Luis García-Adolfo Usero 1981), donde denuncia la represión ejercida por Francia contra su colonia siguiendo la estela de otros alegatos como el film de Gillo Pontecorvo *La batalla de Argel* (1966). También hay que destacar como hito especialmente significativo *Los forrenta años* de Forges (1977) que constituye la primera crónica del franquismo en clave de humor y revela, tanto por las referencias utilizadas como por el éxito obtenido, la alegre celebración de una libertad todavía precaria pero ya preñada de ingenio. Hasta los hay que, como Max y Paco Mir, se animan a poner en viñetas *El capital* de Karl Marx, una auténtica demostración de divulgación ideológica al alcance del proletario.



Argelia de Hernández Cava, Luis García y Adolfo Usero, a partir de un testimonio de Omar (1981). Dcha.: Primera página de *Los forrenta años de Forges* (1977).

Resultaría difícil y seguramente tedioso enumerar las obras marcadas por el compromiso político. Ya hemos dicho que hasta el cómic de aventuras o el por entonces conocido como "underground" encierran una importante carga ideológica que se diversifica entre el testimonio y la provocación, entre la liberación política y la sexual, luchando contra la tiranía y contra el prejuicio moral. Hubo editoriales que sufrieron constantes problemas de secuestro y persecución. Producciones Editoriales, editora de la revista *Star* y promotora de las nuevas tendencias contraculturales, conoció muy sonados secuestros (en especial el de su número 13). Ediciones de la Torre se caracterizó por un activismo más decididamente político - *España Una, España Grande, España Libre* de Carlos Giménez (1978), *Etnocidio* de Luis García (1979), *Octubre 34* de Rodri (1981), *17 días de julio* de Justo Jimeno (1982)...-. *El Jueves,* presente ya por entonces en los quioscos (1977), también sufrió numerosas dificultades. Ni siquiera los fanzines se libraron. El caso del colectivo Zeta de Zaragoza alcanzó cierta notoriedad y logró una importante movilización ciudadana. Acusados de "escándalo público y escarnio a la religión católica", sus miembros estuvieron a punto de ingresar en prisión. Se salvaron en el último momento por la intervención de Fernández Ordóñez, entonces ministro de justicia en el gobierno de UCD (1978).



Última página de 17 días de julio de Justo Jimeno (1982). Dcha: Sumario del nº 3 de Zeta secuestrado y condenado por "escándalo público y escarnio a la religión católica".

Pero la demostración más evidente de hasta dónde alcanzaba el compromiso y hasta qué punto entrañaba riesgos la constituye el atentado al local de la revista *El Papus* que acabó con la vida de Juan Peñalver, el

portero de la finca (1977). Las muestras de solidaridad aglutinaron a la profesión al completo poniendo en evidencia hasta qué punto había fraguado ese cemento –o ese cimiento- de la conciencia social en el que todavía se apoya una buena parte de la historieta actual.

Publicación de solidaridad con la revista *El Papus* tras el atentado que costó la vida a Juan Peñalver (1978). Dcha: Colaboración de Onliyú y Martí en *El Víbora especial "El golpe"* (1981).

Puede que algunos de los más jóvenes autores, autobiográficos y gozosa, algunos gloriosamente individualistas lo hayan olvidado. Pero hubo un tiempo en el que la historieta, con minúsculas y sufijo diminutivo-despectivo tuvo la osadía de desafiar a la Historia con mayúsculas imperiales y, viñeta tras viñeta, acabó cambiándola.

DE COMO LAS VIÑETAS APRENDIERON A SER LIBRES

HERMES SALCEDA

CUADERNOS DEL HOCINOCO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 13-VI-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Reseña del libro de Antonio Altarriba "Los tebeos de la transición", de la colección Cuadernos del Hocinoco, editada por la Fundación Antonio Pérez en 2008. En la imagen, la cubierta del libro reseñado.

De cómo las viñetas aprendieron a ser libres

En *Los Tebeos de la transición* que Cuadernos del Hocinoco ofrece en cuidada prensentación, Antonio Altarriba nos invita a un paseo rápido (el libro no llega a las sesenta páginas), ágil, , lleno de sugerencias, de datos y de pasión por el mundo de las viñetas, en un período absolutamente singular de la historieta española. Unos años irrepetibles porque casi todo en el paso de la dictadura a la democracia es, por suerte, irrepetible. A. Altarriba (quien tiene el honor de haber sido recientemente censurado por su *Tintín y el loto rosa*) nos habla de los tebeos de la época en que la que todo cambió en España, o al menos eso hemos creído, y nos cuenta cómo todo cambió también en la historieta, de cómo en el pequeño mundo del tebeo se manifestaron los anhelos, las contradicciones, los éxitos y las derrotas de una época. El libro de Altarriba es también un homenaje a autores, revistas, fanzines que, en tiempos inciertos y complicados, supieron asumir riesgos, activar todo su ingenio para hacer nuevas propuestas con tanta creatividad y voluntarismo como escasos medios.

Al igual que ocurrió en terreno social y político, en los setenta, en el mundo de la historieta convivieron también dos regímenes, el viejo que pintaba ambientes y personajes en los que ya no había manera de reconocerse y uno nuevo que pujaba por salir a la luz e inventar otros mundos. Sobre esta idea de fondo la obra va aportando los datos, recordando las aventuras y hazañas más significativas de autores y editores, multiplicando las pistas para nuevas exploraciones. Se nos abre también una pequeña puerta a la nostalgia al ilustrar el libro con la reproducción de las portadas más significativas de la época.

Resultan particularmente interesantes las páginas en las que A. Altarriba cuenta como el ciclo de innovaciones sociológicas, culturales, tecnológicas, políticas que entra en España con la agonía del franquismo se lleva por delante a la gran mayoría de personajes, autores y editores que habían sido responsables de la bonanza comercial del tebeo en los cincuenta y primeros sesenta.*Carpanta*, o *El guerrero*

del Antifaz, ya no pueden en los setenta ser encarnaciones ni de la miseria del país ni de la mística fe justiciera del franquismo. Con argumentos y tipos humanos más arraigados en el pasado que el presente, las series de éxito en las décadas anteriores, dormidas en sus laureles, dejarán de conectar con unos lectores ante todo deseosos de pasar página, de olvidarse de lo que habían sido hasta entonces para descubrir nuevos caminos.

Los intentos de las editoriales por mantener sus ventas editando toda suerte de "Extra" o "Súper" responden sólo al deseo de mantener la cifra de negocio y no a ningún impulso creativo. La conclusión es clara: «Mientras Franco muere, el pequeño imperio de papel y viñetas que había levantado bajo su mandato y tanto había contribuido a sobrellevarlo, también agoniza.»

A lo que asistimos en la década de los setenta es en gran parte también a un cambio de estatus del medio que de ser considerado simple entretenimiento para niños y preadolescentes o un pasatiempo puntual para mayores, se convierte en un género para adultos que reivindica su carácter artístico. Hay que situar este cambio de estatus del tebeo en el marco general de las nuevas miradas que el mundo intelectual vierte sobre la cultura popular convertida cada vez más en un objeto de estudio legítimo. También el tebeo de la mano, entre otros, de Luis Gasca o Román Gubern acaba por entrar en las aulas de las universidades como objeto de estudio. Críticos y artistas participan pues de un movimiento general que propiciará un cambio de actitud respecto al cómic.

Los críticos contribuirán a alimentar con sus debates y análisis la renovación de la historieta, pero también lo harán con propuestas editoriales que descubrirán al público español el cómic extranjero. Desde EE UU se cuela en España, mientras el dictador agoniza, el cómic *underground* y se pone de moda la "contracultura", los dibujantes y guionistas españoles descubren así las fuentes en las que beberían para dar al cómic patrio sus mejores páginas en los años ochenta y noventa. Mariscal, Max, Farriol, encuentran su casa común y plataforma en el legendario *El Víbora*, ahora herido de muerte, pero verdadero símbolo del *underground* español. De manera más que significativa *Los Tebeos de la Transición* se abre y se cierra con la reproducción de la primera portada de *El Víbora* en la que leemos los nombres de Max, Nazario, Willem...

Otro símbolo del mismo período es *Tótem*, políticamente menos radical que *El Víbora,* y volcada en descubrir al público español nuevas formas de hacer cómic de la mano de autores extranjeros como Pratt, Moebius, Brétécher.

El Víbora y *Tótem* marcan el cambio definitivo de estatus y de público del cómic en España. Un cambio que como autor encarna quizás mejor que ninguno Enric Sió, creador de obras ambiciosas y modernas como *Mara* (1976) que no tardó en alcanzar prestigio internacional.

Así, a finales de los 70 quedan perfiladas las principales pautas creativas de lo que ha venido siendo el cómic español hasta la actualidad, empeñado en llamar a las puertas del panteón del arte, dibujando con frecuencia mundos fantásticos, contando muchas historias de aventuras, ridiculizando a la sociedad, mucho más atraído toda suerte de tipos de malvivir que por viejos héroes.

A. Altarriba no deja insistir a lo largo del libro en lo extraño de la ruptura que se da en la historieta en esos años en que vemos a los autores renegar de todos los héroes con los que habían alimentado las fantasías de su adolescencia, de todas las viñetas que habían tratado de imitar más de una vez, intentando al fin y al cabo olvidarse de lo que habían sido ellos y su entorno hasta ayer para poder reinventarse.

El libro está escrito tanto con el mimo de quien conoce el medio desde dentro por practicarlo con imaginación desbordante como autor y con el rigor de quien desde hace años se esfuerza en dotar al estudio del cómic de herramientas teóricas sólidas. A quienes no conozcan al autor recomiendo una visita por su elegante web.

EL COMIC EN CATALÁN. DE LA POSTGUERRA A LA TRANSICION

JORDI RIERA PUJAL

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 7-VI-2009

Resumen / Abstract:

Notas: La imagen de derecha corresponde a la cubierta de "La casa sota la sorra" (de 1968), obra con guión de Joaquim Carbó y dibujo de Josep Maria Madorell, un álbum genuinamente catalán. Resulta anecdótico que en bastantes episodios de la serie de TVE "Cuentame" apareciera este tebeo en el kiosko de Tony Lebranc, bien que en la versión castellana de Oikos-Tau.

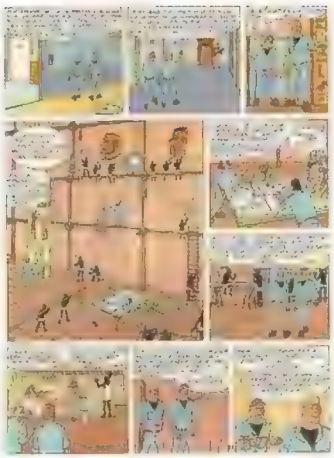
EL CÒMIC EN CATALÁN. DE LA POSTGUERRA A LA TRANSICIÓN

Este artículo pretende ser una aproximación a lo que fue la edición del cómic en lengua catalana desde 1939 hasta 1979. Son cuatro décadas que arrancan con el fin de la guerra civil y finalizan con la aprobación en referéndum de *l'Estatut d'Autonomia de Catalunya*. Son cuarenta años de cambios progresivamente más rápidos que desembocarán al marco autonómico y democrático actual. Durante estos años, hubo renuncias económicas y enfrentamientos con la administración por parte de autores y editores, en aras del compromiso con la lengua y la cultura catalanas.

En 1939 se acaba la guerra civil y los vencedores proscriben totalmente la presencia del catalán en la vida pública. Se prohíbe la utilización del idioma en la escuela, en la administración, en la empresa e incluso en toda conversación pública. Revistas infantiles como *En Patufet* (1904-1938), que habían llegado a tirar 65.000 ejemplares, desaparecen poco antes de la entrada de las tropas de Franco en Barcelona. Los años que siguen desde el final de la guerra hasta llegar al periodo de la transición a la democracia son un proceso de lento renacer de la vida editorial en catalán.

Uno de los primeros intentos de publicar historietas en catalán tuvo lugar en los años cincuenta, con *Història i Llegenda* o *Infants* (1956) de Hispano Americana de Ediciones. Según escribe el historiador Enric Larreula, estos tebeos pudieron empezar a publicarse por la amistad del editor con el ministro de Información y Turismo de entonces, Gabriel Arias Salgado (1904-1962). La promesa era que estas publicaciones tendrían un contenido totalmente inocuo desde el punto de vista político y un número limitado de ejemplares publicados.

El gobernador civil de Barcelona, el militar Felipe Acedo (1896-1965) se mostró totalmente en contra e incluso luchó para que prohibieran su publicación. Logró que en un consejo de ministros se hablará de estos tebeos que iban en contra de la "unidad de la Patria" y la causa de "la cruzada". Arias Salgado le pidió al editor Jorge Parendi que abandonara su publicación y a éste, que no quería quedar mal con el ministro pero tampoco con sus suscriptores, se le ocurrió la idea de que los números que quedaban pendientes aparecieran como edición andorrana. Logró que una pequeña imprenta de Andorra cediera su nombre para tal empeño. Este pequeño país era, y es, el único estado independiente cuyo único idioma oficial es el catalán.

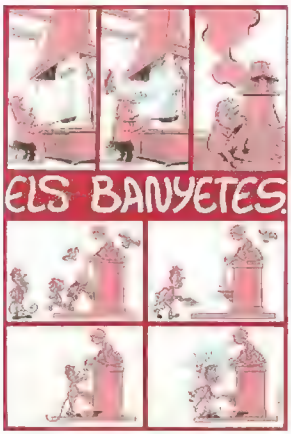


Cubierta del núm. 1 de *CAVALL FORT*, que vio la luz en *Les Aventures de Pere Vidal. La casa sota la sorra.* Guión: Joaquim Carbó (1932-) Dibujos: Josep Ma. Madorell (1923-2004). Edita: J. Tremoleda. 1968. Publicado previamente en *Cavall Fort* 1961. La historieta que ilustra la cubierta fue obra del autor Pineda Bono. [Imagen tomada del sitio web viñetas.blogspot.com]

En Catalunya una buena parte del clero no compartía los presupuestos ideológicos del franquismo contra la lengua y la cultura catalana. Gracias a su amparo, en los años sesenta pudieron nacer nuevas revistas como *Cavall Fort* que todavía hoy se sigue publicando. La revista nació en 1961 bajo la dirección de Josep Tremoleda (1932-1999), y diversos colaboradores, con el aval de los Secretariados de Catequesis de Girona, Vic y Solsona. Esta revista, que en 1966 declaraba la venta de unos 30.000 ejemplares, con unos 21.000 suscriptores, no pretendía ser un "tebeo" al uso sino que propugnaba un espíritu de servicio a la cultura del país y una pretensión de formar en unos determinados valores pedagógicos y cristianos a su público objetivo (10-14 años). La voluntad que animaba a los promotores de la revista la podemos encajar en la consigna "de fer País" (hacer País) que lanzó en esos años Jordi Pujol. Era una actitud transversal en la sociedad catalana que englobaba a una gran parte de lo que se llama sociedad civil: desde personas conservadoras (no reaccionarias), a liberales o a marxistas que podían pertenecer a diferentes estratos sociales. De todas maneras se puede resaltar el papel de la burguesía y la clase media como fundamental en ese movimiento. El objetivo era obviar hasta donde fuera posible el peso de la dictadura militar y dotar a la comunidad catalana de empresas, asociaciones que pensaran en la propia idiosincrasia y en la lengua propia como si fuera un país normalizado. En esa mentalidad *Cavall Fort* organizó a partir de 1967 ciclos de teatro infantil en catalán en el teatro Romea de Barcelona. En 1977 junto con Drac Màgic y Moviment Rialles de Catalunya inició el doblaje de películas infantiles extranjeras al catalán. Como curiosidad, cabe comentar que la revista editó un vinilo en 1965 llamado *M'agrada Cavall Fort* (Me gusta Cavall Fort) cantado por la coral L'Esquitx. A este disco se sumarían otros más de temática infantil con el nombre de la revista de las editoras Concèntric y Vergara.

En *Cavall Fort*, la historieta representaba un 45% del total durante los años sesenta, el resto eran relatos y pequeños reportajes. Tras casi 50 años de publicación han sido muchos los autores que han colaborado en la revista, pero podemos resaltar nombres como Josep Maria Madorell (1923-2004), Xots, Picanyol, Manel, Jordi Bulbena, Bosch Penalba, Pere Joan, Francesc Infante,... Como portadistas de excepción a Andreu Alfaro, Frederic Amat, Francesc Artigau, Ramon Calsina (1901-1999), Antoni Clavé, Maria Girona, Josep Guinovart (1927-2007), Joan Miró (1893-1985), Josep Obiols (1894-1967), Albert Ràfols Casamada, Josep Maria Subirachs, Antoni Tàpies, J. J. Tharrats (1918-2001), Joan Pere Viladecans, ...
Es interesante resaltar que, salvo algún pequeño periodo, *Cavall Fort* sólo se ha vendido por suscripción y la decisión de compra correspondía más a los padres u otros miembros de la familia que a los hijos. Best world collection Hentai games https://pornova.org Download Hentai Games, Porn Games for PC También es llamativa la alta calidad de papel y de compaginación de la revista en comparación con los tebeos de la época.

Otra publicación en catalán importante fue *L'Infantil*. Esta era una revista interna editada por el Seminario Conciliar de Solsona. En 1963 los hermanos Sayrach se hicieron cargo de ella con un equipo de colaboradores tomando como modelo las revistas francobelgas de la época (*Spirou, Tintin, Pilote*) e intentando llegar a un público algo más joven que el de *Cavall Fort*. En este tebeo se procuraba que los cuentos e historietas transmitieran conceptos basados en el catolicismo que poco a poco se iba abriendo a los nuevos tiempos marcados por el Concilio Vaticano II. Los acuciantes problemas económicos de la revista provocaron que en 1969 pasara a editarla Publicacions de l'Abadia de Montserrat. A partir de 1973 cambia el nombre a *Tretzevents*, con el que subsiste todavía en el mercado. Como colaboradores gráficos debemos resaltar los nombres de Josep Coll (1924-1984), Josep Maria Alberdi, Joan Rafart " Raf" (1928-1997), Jaume Perich (1941-1995), Picanyol, Miquel Àngel Sayrach, Albert Rué, Ramon Tosas "Ivà" (1941-1993),...



Els banyetes por Picanyol. Obra publicada en las páginas de la revista *Tretzevents* n. 350, en 15 junio 1974

En Ramon. Colección *L'Ocell de Paper* n 26. Autor: Ivà (Ramon Tosas Fuentes) (1941-1993) Color: M. Sayrach. Edita: Publicacions de l'Abadia de Montserrat. 1974. Publicado previamente en *L'infantil*

Oriflama fue una revista con artículos para jóvenes nacida en 1961 bajo la protección del Obispado de Vic. En 1967 publicó uno de los pocos cómics adultos en catalán: *Lavínia 2016 o la guerra dels poetes* dibujado por Enric Sió (1942-1998) con guión de Emili Teixidor. Una historieta plenamente moderna, comparable a las que se hacían entonces en Italia y Francia. En esos años y en la década siguiente, Enric Sió sería considerado como uno de los mejores dibujantes catalanes.

En el año 1968 salía al mercado *Patufet*, editado por Josep M. Baguñà tras años de lucha por lograr la autorización administrativa para poder publicarla. La revista buscaba sus raíces en la popular *En Patufet* de la preguerra. Tuvo una acogida fantástica en su primer número, llegando a vender 125.000 ejemplares en tres

ediciones. Pero el tebeo nacía desde el principio con una dicotomía problemática: una parte de la revista seguía el estilo de *En Patufet* de los años treinta y, otra parte, el nuevo estilo que imponían los años sesenta. Era imposible contentar a sus diferentes grupos de lectores. La generación que la recordaba de antes de la guerra no podía comulgar con la nueva visión de los autores jóvenes, y los lectores jóvenes no podían apreciar las historias costumbristas y el humor bienintencionado que tanto éxito tenían treinta años atrás. La revista cerró en 1973 por el continuado descenso de ventas. Autores como Jaume Perich, Rius, Alberdi, Serra Llimona, Muntañola (Joaquim Muntanyola), Orteu, Olivé, Coquard, Abat,... colaboraron en *Patufet*.

Con la llegada de la transición y la posibilidad de editar en catalán sin trabas, la editorial Buigas y posteriormente la editorial Bruguera intentarán publicar en ese segmento de mercado. A diferencia de las revistas precedentes que intentaban compaginar la supervivencia económica con la voluntad de recuperar la cultura del país o de formar a la juventud, tanto *TBO* como *Jordi* saldrán con la filosofía propia de las editoriales que las lanzan: entretener y obtener beneficios económicos.
El *TBO* en catalán salió el día del libro (Sant Jordi) de 1976. Llegarían a aparecer tres números extraordinarios más. Se trataba en este caso de la traducción al catalán de historietas ya publicadas anteriormente en *TBO* en castellano. Sin una promoción adecuada, sin una periodicidad clara y con un modelo calcado de la versión castellana que entonces ya empezaba a estar fuera de época, la revista fracasó. En *TBO* firmaron historietas autores como: Coll, Benejam (1890-1975), Urda (1888-1974), Muntañola, Ayné...
Jordi salió al mercado el 23 de abril de 1978 con una tirada de 100.000 ejemplares y volvió con un segundo y último número al cabo de un año. Fue un producto ambicioso, con buenas historietas que seguían la estética Bruguera. Por desgracia no estaba estudiado darle una continuidad adecuada, tenía un precio desorbitado comparado con otras revistas parecidas y no se le dedicó la mas mínima promoción. Las ventas no fueron las previstas y no volvió a salir al mercado. En *Jordi* colaboraron Josep Escobar (1908-1994), Jordi Rovira, Alfons Figueras, Manuel Vázquez (1930-95), Carles Freixas (1923-2003)...

Contraportada de *TBO, extra de Nadal 1976*. La Família Ulisses. Autor: Marí Benejam (1890-1975). Editado por: Buigas, Estivill i Viña

Intriga a Venècia. Historieta de 8 páginas publicada en la revista *Jordi,* Bruguera. 1979. Guión: Montserrat Vives. Dibujos: Adolfo Usero

Hubo otros intentos de publicación de tebeos en catalán durante estas décadas que no llegaron a cuajar y desaparecieron rápidamente. No hablaremos de ellos debido a su poca incidencia. En el capítulo de álbumes y libros de comics podríamos resaltar:

- En 1968 llegó *Peanuts* con cubierta diseñada por Enric Sió. Charlie Brown y su perro Snoopy calarían hondo en el mercado. Su éxito de ventas motivó que Edicions 62 siguiera publicando sus libros hasta 1990.
- En el aumento del consumo de cómic en catalán fue fundamental la aparición de los primeros álbumes de tipo francobelga. En 1964 apareció el primer título de la serie *Tintín*, *Les joies de la Castafiore*, sólo un año después de su aparición en francés. Pronto seguirían otros títulos de la colección con muy buenas

cifras de venta. En la edición de *La Vanguardia* del 4 de enero de 1999 se hablaba de 4 millones de álbumes vendidos.

- Por la misma época se publicaban completas las historietas que habían salido previamente en *Cavall Fort*. La colección *Anxaneta,* con *Patrulla de Castors* en 1964 (*La Patrouille des Castors*), *Jan i Trencapins* en 1964 (*Johan et Pirlouit*), *Gil Pupil·la* en 1966 (*Gil Jourdan*), *L'avi Quim* también en 1966 (*Vieux Nick*), *Pere Vidal* en 1968, etc.
- Publicacions de l'Abadia de Montserrat por su parte editaba en álbum las historietas de *l'Infantil / Tretzevents. Espirú i Fantàstic* en 1964 (*Spirou et Fantasio*), *Lidia* (*Line*) en 1969, *Clifton* en 1969, *Chick Bill* en 1970, *Howard Flynn* en 1970, *La Tirallonga* en 1971 (*La Ribambelle*), *Umpah-pah* en 1971... Miquel Angel Sayrach publicaría la serie *Bibi i Tobi,* Florenci Clavé (1936-1998) la serie del *Dr. Calbot* a partir de 1971, *En Ramon* por Ivà en 1974, *El misteri de la ciutat perduda* por Raf en 1972... Hay que resaltar que muchas de las series francobelgas se publicaban por primera vez en el Estado español.

Astérix, un gran éxito comercial, saldría al mercado con traducción de Víctor Mora al catalán a partir de 1969 en editorial Bruguera y a partir de 1976 en Mars-Ivars (este sello valenciano lanzó entonces: *Asterix i els normands, Asterix í Cleopatra, Asterix legionari* y *El combat de caps,* con traducción de Montserrat Albó Corrons y con distribución por Hogar del Libro, en Barcelona, según aclaraba *La Vanguardia* del 13-V-1976). En total Mars-Ivars publicó ocho títulos hasta que en 1979 la responsabilidad de editar *Astérix* pasaría al grupo Grijalbo.

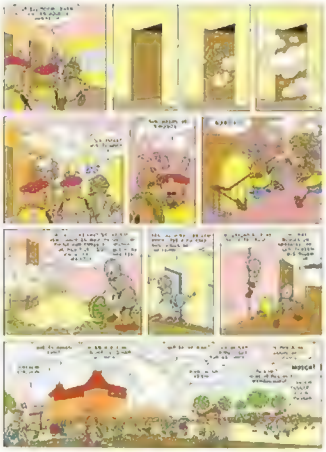
Dona, doneta, donota . Editorial Edhasa. Colección *El bè negre.* Dibujo: Avel·li Artís Gener (1912-2000). Guión: Maria Aurèlia Capmany (1918-1991) . 1979. 166 pags. 2 tintas

Al país de les cuques de llum (Una aventura de Bibi i Tobi). Colección *L'Ocell de paper.* Publicacions de l'Abadia de Montserrat, 1972 Autor: Miquel Angel Sayrach

Una colección interesante publicada a finales de los setenta fue *El bè negre.* Los dos títulos publicados fueron: *Dona, doneta, donota,* con guión de Maria Aurèlia Capmany (1918-1991) y dibujos de Avel·li Artis-Gener, Tisner (1912-2000), e *Història de l'Onze de Setembre de 1714* con guión de Jaume Vidal i Alcover (1923 -1991) y dibujos de Joan Aliu i Pou.
Por su parte el Grup Nono/Art inició en 1979 una serie sobre la historia de Catalunya que tendría éxito en la década siguiente, *De l'onze de Setembre fins ara*, con dibujos de Leopoldo Sánchez Ortiz.

En los setenta también se inició la relación de los éxitos de series de dibujos animados con su consiguiente publicación en cómic, que irá a más con los años. Ejemplos muy populares en la época serían: *Marco, no t'en vagis mare* en Editorial Bruguera (1977), *L'Abella Maia* en Publicacions de l'Abadia de Montserrat (1978), o *Una vegada hi havia... l'home* en Ediciones Junior (1979). Estas ediciones podían tener tiradas espectaculares si eran

escogidas o promovidas por las cajas de ahorros para su regalo de Sant Jordi. Era tradición que cada 23 de abril las cajas catalanas dejaran escoger a sus impositores un libro de regalo. Entre ellos solía haber también un álbum de historietas.



Pag. 19 del álbum *Missió 1.x.2* (Una aventura de Bibi i Tobi). Colección *L'Ocell de paper.* Publicacions de l'Abadia de Montserrat, 1972 Autor: Miquel Angel Sayrach

Les aventures del Doctor Calbot, el savi de Vallvidrera. Colección *L'Ocell de paper*. Publicacions de l'Abadia de Montserrat, 1972. Autor: Florenci Clavé

En resumen, en dos décadas, el cómic en catalán pasó de las prohibiciones (*Història i Llegenda* o *Infants*) y el resistencialismo (los principios de *Cavall Fort* y *l'Infantil / Tretzevents*) a la plena libertad para publicar y encontrar su público. Esa libertad estaba matizada por el hecho de no tener una administración pública o unos medios de comunicación masivos que lo apoyaran. También por el hecho de que la población catalanohablante, por mucho que se sumen a ella las personas de Valencia y las Baleares, es muy inferior en número a la castellanohablante. Por esa razón es mucho más difícil que una edición en catalán llegue a la rentabilidad económica.

El hecho de que los niños nacidos en los años cincuenta y sesenta no hubieran aprendido el catalán en la escuela suponía un esfuerzo adicional. Una contribución esencial de los títulos que aparecen citados aquí fue ayudar a muchas personas a contactar por primera vez con su propia lengua escrita o con su propia cultura.

Desde los años sesenta se ha venido constatando la tendencia de que el cómic en catalán siempre ha tenido mucha más fuerza en el mercado infantil / juvenil que en el adulto. En el kiosco, por diversos factores, no logró ningún éxito en competencia directa con los tebeos en castellano, lo que si consiguió fue una porción del espacio de las librerías con los álbumes.

Bibliografía:

- Dolça Catalunya 59, Els còmics. Terenci Moix. 1968. Editorial Mateu
- Cavall Fort, una experiència concreta. J. Tremoleda, A. Jané,... 1967. Editorial Nova Terra
- Les revistes infantils catalanes de 1939 ençà. Enric Larreula.1985. Edicions 62
- Guerrers, corsaris, soldats i detectius. Antoni Marimon. 2005. Edicions Documenta Balear
- ComiCat: Crítica, Articles i Guia del Còmic en Català 2008. VV AA. 2009. Marc Pastor ed.

EL AMIGO AMERICANO
RAFAEL MARÍN

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 2008

Resumen / Abstract:

Notas: Capítulo primero del libro "Los cómics del exilio", de Rafael Marín, publicado por la Fundación Antonio Pérez en su colección Cuadernos del Hocinoco. Se reproduce aquí este documento motivo del número especial 'La generación del compromiso', con permiso del autor y con una leve corrección sobre el texto original.

LOS CÓMICS DEL EXILIO. EL AMIGO AMERICANO

Nunca fue muy potente la industria del tebeo en España. Y, si lo fue, las editoriales del ramo no llegaron a creerse nunca su poder ni su influencia. En un país mojigato y rancio donde la radio, el cine y la historieta ofrecían a la chiquillería (y no sólo a la chiquillería) su necesaria dosis de romance, escapismo y humor (estamos hablando, claro, de la posguerra) fue el mundo del tebeo el primero que sufrió en carnes los nuevos vientos cambiantes que vendrían para establecerse en los primeros años sesenta.

Todo lo cambió la televisión (que todavía no era, y nadie se habría atrevido a insultarla, "la caja tonta"). La iconografía del cine quedaba gracias a ella al alcance de la mano (todavía no existía, tampoco, el mando a distancia). El glamour de los concursos y la inmediatez familiar de la estrellas con las que el españolito de los Planes de Desarrollo almorzaba y cenaba, porque aún no habría televisión matinal hasta bien entrada la década, y sólo como sustituto escolar para niños enfermos y/o ausentes de clase por motivos nunca estudiados, robó la fidelidad a los personajes de tebeo que habían alegrado las pajarillas de la infancia. Y hablamos, ojo, de infancia masculina y femenina, de tebeos de *El Cachorro* y de *Azucena*, de *El Guerrero del Antifaz* y *Florita*. Nueva idolatría del momento, la iconografía pop se adueñó del imaginario popular: Trampas y Marisol, Rocío Durcal y la familia Cartwright, Herta Frankell y Troy Donahue, Raphael y Herman Münster. Si a esto sumamos una censura cerril e hiper-protectora que, paradójicamente, en el momento en que España se abre tímidamente a Europa y el turismo cierra el grifo de las aventuras de acción y obliga a borrar en los dibujos espadas y puñaladas, puñetazos y mujeres combatiendo codo con codo con los hombres para derrocar al tiranuelo de turno (y es significativo comparar la edición original de *El Capitán Trueno* con su reedición en color de finales de los sesenta, *Trueno Color*), nos encontramos con una industria del tebeo que no sabe muy bien de dónde viene, a qué se ha

debido el éxito que muchos de sus títulos han gozado en la década y media anterior, pero que se asusta y pliega velas ante la incertidumbre del futuro. Las revistas "de niñas", por ejemplo, dejan muy claro en sus portadas la servidumbre a la nueva era audiovisual, mientras que los héroes masculinos para adolescentes forzosos poco pueden hacer para competir, desde el papel, con el nuevo prototipo que marca el cine (James Bond y los otros agentes secretos adultos de moral dudosa y escarceos sexuales de imposible aplicación en el medio de entonces) o la misma televisión, deslumbrante y gratuita.

En cascada, unos tras y otros y aguantando como pueden hasta que en 1968 cierra *El Capitán Trueno*, responsable en buena medida del espectacular éxito del formato, desaparecen los cuadernillos apaisados de historietas que, imitando el modelo italiano, habían desarrollado un mundo adecuadamente apasionado y extravagante de caballeros andantes y pistoleros de blanco sombrero que, copias de copias e imitando imitaciones, habían configurado un microcosmos original y propio de puro repetido y añejo.

No mucho mejor le había ido a las revistas de humor, donde la censura apretaría aún más y donde algún intento de autogestión por parte de los dibujantes y guionistas (léase *Tío Vivo*, por ejemplo, como conato de prensa humorística independiente que sólo lograría cimentarse década y pico más tarde, con la aparición de *El Jueves*) acabaría por la vuelta al redil del control editorial y sus caprichosos contratos y su nulo reconocimiento a la autoría del material publicado. Las editoriales cierran sus títulos y descubren la nueva gallina de sus huevos de oro: la reedición del material que, teóricamente al menos, ya no interesaba al público... pero que en algunos casos (*El Capitán Trueno, El Jabato, El Guerrero del Antifaz, Purk el Hombre de Piedra, Roberto Alcázar y Pedrín)* sobreviven muchas décadas, en algún caso puntual hasta nuestros días.

Para los creadores de historietas, la única salida que queda, en muchos casos, es cambiar de profesión (se da la circunstancia de que uno de los más grandes autores de nuestro tebeo, Coll, hubo de trabajar como albañil, mientras que uno de los más grandes, Ambrós, maestro republicano represaliado, trocaría el título con el que había revolucionado todo el mundo editorial, *El Capitán Trueno*, por insulsas historietitas de héroes del deporte para editoriales menores), y, como en tantos otros oficios, emigrar o, en nuestro caso, renunciar a la producción de historietas para publicarlas en nuestro país y dedicarse a trabajar para el extranjero, con ingentes títulos anónimos que, sí, por una más de esas piruetas del destino, habrían de publicarse luego aquí.

Ese primer exilio del tebeo español no conlleva, forzosamente, la emigración física. El dibujante y el guionista llevan el lugar de trabajo a las espaldas, caracoles de su profesión enzarzados en una larga y lenta carrera contra el tiempo.

Así, tenemos el ejemplo de Jesús Blasco y sus hermanos Alejandro y Adriano (lo que se ha dado en llamar "la factoría Blasco") quienes, entre muchas historias de guerra para Inglaterra ya desde finales de los años cincuenta, y dada su calidad, publican para la británica Fleetway un título capital de los sesenta: *The Steel Claw (Zarpa de Acero)*, trepidante mezcla de estética terrorífica e iconografía de ciencia ficción serie B, heredera en parte de los tenebrismos de *El inspector Dan* de los años cuarenta del *Pulgarcito*, junto con otros como *Moctezuma's Daughter*, *Rob Riley* o *Los Guerrilleros* (éste ya para el mercado francés).

Pero el trabajo para Inglaterra y Europa es, fundamentalmente, rápido, funcional y anónimo, producido en cadena y con prisas por agencias como Selecciones Ilustradas, sin

que los autores firmen siquiera su trabajo y, con frecuencia, con guiones realizados directamente desde el extranjero. Todas estas aventuras, frustraciones, sinsabores, grandes momentos de inocencia juvenil y grandes desesperaciones como autores en potencia han sido contadas, con el suficiente despegue e ironía, por el gran Carlos Giménez en su serie *Los profesionales*.

Pero el mundo editorial cambia constantemente, y no sólo en nuestro país. Dicho de otra manera, en todas partes cuecen habas. El trabajo para Inglaterra y los países del norte (que, por cierto, nunca se han caracterizado por la importancia de su producción en el mundo de la historieta, al menos hasta que también sus mejores autores –Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, Brian Hitch, Brian Bolland— emigraran a Estados Unidos en los años ochenta) sufre un revés de importancia cuando, por un lado, lo que se cuece en Francia e Italia y, por otro, lo que se cuece en Nueva York, ponen patas arriba su concepción del tebeo como narración apresurada e inmediata de poca consideración artística y social.

Es en Francia e Italia, gracias a revistas como *Pilote* y cabeceras teóricas como *Linus* donde se presenta por fin una historieta adulta de fuerte contenido artístico y rigor temático en los guiones. Sin desmerecer, claro, el romper tabúes sexuales y mostrar desnudos, antes solamente restringidos a los cómics pornográficos de las llamadas "biblias de Tijuana".

En Estados Unidos, por su parte, la historieta para prensa inicia su declive pero es en el mundo del comic book donde se vive un nuevo florecer gracias a la obra de Stan Lee y Jack Kirby para Marvel Comics y los trabajos de autores tan sólidos como Neal Adams para DC. En una década convulsa en lo social, se alzan también voces discordantes y se crea el movimiento *underground*, que inventa un término hoy en desuso, "comix", para describir toda la historieta alternativa y frecuentemente autoeditada o publicada por sellos independientes, con autores como Robert Crumb o Gilbert Shelton y personajes como *Fritz the Cat*, *Mister Natural* o *The Fabulous Furry Freak Brothers* como insignia.

La existencia del *underground* pone de relieve que existe un público más adulto y menos conformista que está dispuesto a pagar más por sus tebeos, siempre que sus tebeos traten de temas que le atañan de cerca, bien desde un punto de vista que refleje su rebeldía como de sátira que de alas a sus aspiraciones, sus vivencias y sus apetencias.

Un pequeño editor, James Warren, resucita los títulos de terror desaparecidos desde mediados de la década pasada. Constreñido él también por las restrictivas directrices editoriales del Comic's Code Authority (las normas de la industria para sobrevivir a su propia caza de brujas en los años cincuenta), Warren no puede publicar comic books para niños y adolescentes, sino que ofrece su material en sofisticadas revistas en blanco y negro de precio más elevado y pretensiones artísticas y temáticas más cuidadas. Es al estilo de revista de Warren Publishing al que le debe España buena parte del estilo de revista que vería su apogeo en España entre los años 1977 y 1986.

En buena parte, en efecto, porque las revistas de Jim Warren se nutrieron de material de autores españoles y se cimentaron gracias a los dibujantes de agencia que le proporcionaría Josep Toutain, antiguo dibujante y director de Selecciones Ilustradas (y que ganaría fama eterna en el mundo de la historieta española como el personaje "Filstrup" de la serie *Los profesionales* antes citada).

Toutain ya había ofrecido los servicios de los dibujantes de su escudería a una de las grandes compañías del mercado, DC, entonces todavía conocida como National Comics, y su

encuentro con Carmine Infantino, dibujante y a la sazón editor en jefe de la empresa, le arrancaría la promesa de colaboraciones conjuntas en el futuro. Sin embargo, como pasaran los meses y ésta colaboración no se produjo, quizá por un juego a dos bandas del italo-americano, y que nos privó de la posibilidad de ver a autores españoles dibujando por primera vez a *Batman* o *Superman*, Toutain se entrevista con Jim Warren y, esta vez sí, consigue el visto bueno. Así da comienzo una etapa fructífera de colaboración entre ambos que durará años. Warren, a quien uno puede dejar de imaginar como el típico entrepeneur americano, curtido en el mundo editorial a la sombra de Hugh Hefner y su concepto de la cultura popular como camino al glamour y la elite social y hasta intelectual (una imagen, la del famoso editor de *Playboy*, que en el fondo está también en las populares soflamas de Stan Lee para Marvel Comics), recordaría años más tarde esa primera toma de contacto con el agente catalán, inmaculadamente vestido de chaqueta y corbata, más elegante él mismo que el elegante editor, y su consiguiente impresión de estar delante de un aristócrata europeo cuyos modales le impresionaron profundamente.

Toutain, sin duda, sabía que le estaba ofreciendo al editor norteamericano, ya que la experiencia de sus dibujantes, al servicio durante años de historietas poco atractivas (historietas de batalla, que diríamos) los había curtido ante la espera de un dulce más apetitoso. Ese dulce llegaría con un género relativamente nuevo que ofrecía, al menos en aquellos primeros momentos, caminos nuevos a la expresión artística y una temática impactante.

Por primera vez, toda una generación de artistas españoles tiene en su mano la posibilidad de abrir campos, de ser pioneros, de tocar temáticas que hasta entonces habían sido poco exploradas o habían estado directamente prohibidas. No sólo a nivel temático los cómics de terror que publica Jim Warren abren nuevos caminos a la narrativa: también el mismo ambiente terrorífico, las posibilidades atmosféricas del blanco y negro, el reto de intentar imitar a la literatura gótica o el cine de la Universal o la Hammer británica posibilitan un juego escénico donde se dan cita el esperpento (en tanto que las historias suelen ser contadas, desde la primera viñeta, por un cadavérico *anchorman* que advierte al principio y se burla al final de la desdichada peripecia de los protagonistas de las historias), junto con el tenebrismo, la insinuación de lo imposible, la imitación (moderada en principio) de lo *gore* y, naturalmente, esa pátina de adultez que adquieren los tebeos cuando en ellos se trata de los otros temas que no tratan los demás tebeos: el asesinato, el adulterio, el pacto diabólico o el sacrificio al monstruo.

En estos tiempos se acuña una expresión quizá feliz, o el propio Toutain, zorro viejo, se encarga de publicitar el producto que sus pupilos entregan: "Los dibujantes de cómics españoles son los mejores del mundo". Una falacia, obviamente, puesto que dibujar bien o dibujar mal tienen poco que ver con la nacionalidad de nadie, pero algo de verdad hay en el fondo: los artistas que se presentan en Estados Unidos realizando su trabajo desde casa, hábilmente representados por el agente catalán, no desmerecen de los autores norteamericanos con los que comparten páginas, y en muchas ocasiones los superan.

Tampoco puede olvidarse la cuestión económica, y sin conocer nadie las cifras concretas más que los directamente implicados, no es ocioso suponer que el pack del producto que se ofrece a Jim Warren tiene para éste jugosas contrapartidas económicas en un momento en que su pequeña editora está en crisis. Dicho en sencillo: los autores españoles le salen más baratos que los autores norteamericanos... igual que unos años después los autores

filipinos le saldrían más baratos que los españoles. Pero los dibujantes españoles, en cualquier caso, cobraban por su labor unas cifras que en España eran, y serían durante muchos años, impensables.

No es extraño que, sobre todo en los primeros años de colaboración directa para Estados Unidos, los dibujantes españoles den el do de pecho y, explorando todavía, animados y mimados por el nuevo tratamiento que reconoce su firma y les impulsa a explorar nuevas temáticas y a dar rienda suelta a sus pretensiones artísticas, más centradas a veces en la ilustración que en la narrativa, ofrezcan en gran medida lo mejor de su producción. Ni tampoco que su irrupción en el mundo editorial yanqui provoque una suerte de epifanía en el amigo americano, tan dado a creerse centro del mundo porque, sencillamente, para él el mundo se termina a la vuelta de la esquina.

El bagaje de muchos años produciendo subproductos permite a los dibujantes españoles soltarse el pelo cuando el nuevo producto que se les encomienda tiene el atractivo del que carecían las historias de romance o de guerra para agencia. Al contrario que la generación que, veinte años más tarde, asaltaría también los baluartes de las editoriales norteamericanas, esa primera oleada de dibujantes se caracteriza porque en gran medida, y pese a su juventud, son ya profesionales hechos y derechos que conocen el medio y pueden ahora explorarlo a gusto.

Dos autores destacan, desde el principio, entre los muchos que ilustran las historias de horror y fantasía terrorífica: José González y Esteban Maroto. El primero se había especializado en el dibujo de bellas mujeres para historietas románticas, hasta el punto de que sus cánones femeninos eran abundantemente copiados por el resto de compañeros del estudio. El segundo, también con importantes ínfulas estéticas, ya había explorado la fantasía heroica con su personaje bárbaro semi-desnudo *Manly*, que sería conveniente y lógicamente rebautizado *Dax* al ser publicado en Estados Unidos más tarde, dado lo poco adecuado de la traducción de la nomenclatura (una alusión al miembro viril, posiblemente desconocida en el momento de su creación), y en su trabajo para Warren Publishing y otros editores americanos nunca dejaría de lado esa vena preciosista de bellos cuerpos desnudos en torsiones imposibles que acerca su obra más a la ilustración, en ocasiones, que a la propia historieta.

José González recibe pronto el título estrella de una de las revistas Warren. Creada por Forrest J. Ackerman y con diseño original de Trina Robbins reelaborado nada menos que por Frank Frazetta y con guiones del gran Archie Goodwin, *Vampirella* es una historia-río, casi un comic book (la mayoría de las historietas Warren son anécdotas limitadas a ocho o diez páginas sin solución de continuidad), donde mezclando la inevitable vampira semi-desnuda (el reducidísimo bikini de Vampirella sería un imposible físico hasta muchas décadas y muchos experimentos con la licra más tarde), donde se nos presenta a una muy improbable extraterrestre procedente de un planeta llamado Drakulón que, exiliada en la Tierra, debe proveerse de sangre (en su planeta la sangre es el equivalente al agua; las cosas de los tebeos, no pregunten).

Ese inicio de ciencia ficción mezclado con el terror se acentúa cuando el guionista acerca el título a Lovecraft y sus Mitos de Cthulhu, introduciendo sectas seudodemoníacas, y repescando también la iconografía de Drácula, quien no tardaría en aparecer como personaje, todavía ridículamente deudor de los fracs, las capas, las pajaritas y el halo romanticista que el cine ha forzado en el personaje. Vampirella, todavía lejanos los tiempos de las antiheroínas, inicia una relación amorosa con Adam Van Helsing, descendiente del cazavampiros de la

novela de Bram Stoker, es auxiliada por un viejo mago de feria alcoholizado y, con la llegada de José González al título, se convierte en un icono sexual potentísimo. Cierto que las historias, con el paso de los episodios, pierden la gracia transgresora de los primeros tiempos y nadan a caballo entre lo puramente romántico, lo ridículo y, cada vez menos, lo terrorífico, pero un primer plano del rostro de "Vampi" o un escorzo de su cuerpo semi-desnudo valen por todas las otras carencias que tiene el título. Las portadas de la revista se deben en ocasiones al propio Pepe González, pero sobre todo a otro grandísimo ilustrador español, Enrich.

La libre expresión artística y la composición de las páginas de Esteban Maroto (un dibujante por lo demás irregular e inconstante en la calidad de su producción, capaz de páginas de inusitada belleza y otras de puro trámite donde se aprecian demasiadas influencias ajenas) marca el género de la fantasía épica. Sus guerreros rubios y apolíneos resultan quizá demasiado estilizados y bellos para los cánones de rigor, pero sus dragones, caballos, armaduras y, sobre todo, sus guerreras han sido repetidas luego en el género. El primer autor español en trabajar para Marvel Comics, dato a menudo olvidado, Maroto dejaría su impronta para el futuro al alterar significativamente la cota de mallas de un personaje capital de la fantasía heroica, la Red Sonja compañera ocasional de aventuras de Conan el bárbaro, y sustituirla por un reducido bikini de discos encadenados que dejaría al descubierto el noventa y nueve por ciento de su anatomía. Gracias a esta alteración del look del personaje (realizado para la historieta publicada en Savage Tales), Red Sonja se convertiría en un icono inalterado: ningún otro de los muchos y buenos dibujantes que ha tenido el personaje se ha atrevido a cambiar luego su llamativa fisonomía.

El impacto de Esteban Maroto en el mercado norteamericano es tan grande que le permite ser reverenciado en Marvel y sobrevivir a los cambios de mercado más tarde colaborando en DC Comics con el título *Las crónicas de Atlantis*, e incluso una de sus títulos para una serie de agencia muy personal, *5 x Infinito*, encandilaría tanto a uno de los más grandes autores americanos, Neal Adams, que años más tarde éste reescribiría y reentintaría esa misma serie de ciencia ficción para publicarla con el título *Zero Patrol*, aunque sin demasiado éxito comercial.

Pero no son solamente Pepe González y Esteban Maroto los dibujantes que deslumbran a Jim Warren y el mercado de las revistas en blanco y negro: no es ocioso recordar que llega un momento en que prácticamente el ochenta por ciento de las revistas de la casa (*Creepy, Eerie, Vampirella* y más tarde *1984*) se hacen con material de autores españoles. Por tanto, no puede ignorarse la labor de un veterano del tebeo español, José Ortiz, el dibujante que más historias realiza para la editorial; ni de otros como José María Beá, Leopoldo Sánchez, Rafael Auraleón (que dibujaría algunos episodios de Vampirella y una serie también con mujer fatal, *Phantha*, un moderno trasvase al cómic de los postulados de *La mujer pantera* cinematográfica), Martín Salvador, Luis García (a quien se debe el primer beso interracial de la historia de los cómics mainstream, al parece por un error de interpretación del dibujante ya en su primera colaboración para Warren Publishing, y que más tarde publicaría en la francesa Pilote, con guiones de Victor Mora, la interesante *Crónicas del Sin Nombre*), Vicente Alcázar, José Gual, Fernando Fernández (que escribiría sus propios guiones), Jaime Brocal Remohi o Luis Bermejo (autor de una interesante serie de ciencia ficción, *The Rook*).

El impacto de nuestros dibujantes en el mundo de las revistas en blanco y negro crea una escuela que se extiende desde principios de los años setenta hasta mediados de los años ochenta. Son múltiples las ocasiones en que se les galardona como el mejor dibujante o el

mejor autor Warren del año, y aunque el peso de las historietas y los vientos de cambio a ambos lados del Atlántico acabarían por pasarles factura y agotar lo fresco de sus propuestas, esa concepción de la historieta como pozo sin fondo donde explorar los claroscuros, donde intentar maridar (a veces sin demasiado éxito, ciertamente) la ilustración pura con la narración propia de la historieta, se repetiría luego en todo el mundo. Aunque claros herederos de los cómics de EC de los años cincuenta, sorpresivos y transgresores en un momento mucho más delicado, los títulos de Warren Publishing ofrecen un producto más cuidado con un nivel artístico más homogéneo y cuidado que su predecesor.

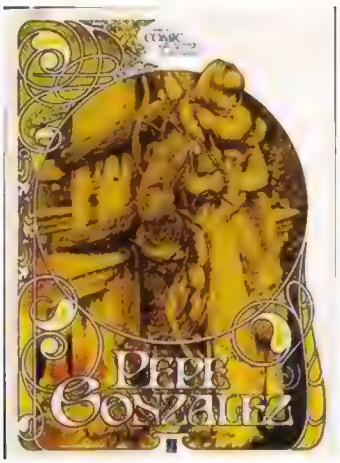
El desahogo económico que sin duda este trabajo proporciona a los dibujantes no va parejo, todavía, al reconocimiento social ni a eso que hemos dado en llamar "la fama", quizá porque estamos hablando de una época que, aunque cercana, parece muy remota en el tiempo: los salones del cómic y su acercamiento al gran público no otorgan todavía a este grupo de dibujantes el reconocimiento que se merecen más allá del cerrado grupo de los lectores especializados, circunstancia que no se repetiría en la segunda generación de dibujantes que asaltaría las editoras americanas a principios de los años noventa.

Entonces, igual que ahora e igual que siempre, el trabajo de estos dibujantes españoles se publicaría de rebote en nuestro país, sin que posiblemente estos recibieran ninguna remuneración económica. Títulos como *Vampus, Rufus* y *Vampirella* (e incluso *Matarratos*, donde el bikini de Vampirella sería atrozmente censurado) recogerían sus historietas y mostrarían a los atribulados lectores nombres y apellidos hispanos en medio de argumentos situados en países exóticos con nomenclaturas extrañas.

Pero en cualquier caso, el final de la década de los setenta barrunta vientos de cambio nuevamente. Si buena parte de esa década ha gozado de la popularidad del cine de terror, tanto en el mundo entero gracias a Hammer Films como en la propia España con las aportaciones de directores y actores como Leon Klimovsky o Paul Naschy, 1977 marca un punto de inflexión importante en la cultura popular que desviará, durante mucho tiempo, el centro del mundo cinematográfico y de la historieta que suele ir a su remolque.

El estreno en mayo del 77 de *La guerra de las galaxias* provoca un terremoto sin precedentes en la historia. Se intenta repetir el éxito de la saga galáctica a toda costa y la ciencia ficción goza durante buena parte de la siguiente década de una popularidad inaudita. En América, los superhéroes se decantan hacia el espacio. En la televisión se recuperan historias de invasiones extraterrestres, y en las revistas de historietas en blanco y negro se potencia un nuevo título, *1984*, con el que Jim Warren pretende no perder el carro de la nueva moda, auxiliado por el trabajo de su autor estrella, Richard Corben, y naturalmente por los autores españoles a su cargo.

Sin embargo, los vientos de cambio también se producen en España. Ya desde mediados de la década José Toutain venía recopilando en bellos tomos (al principio en venta exclusiva por correo) parte del material que sus pupilos realizaban directamente para el extranjero, rompiendo así buena parte de eso que hemos considerado exilio creativo. La colección *Cuando el cómic es arte*, libros de bella factura con una separata final en inglés, ofrecerá al lector español, sin censuras, el trabajo de Pepe González, Fernando Fernández, Esteban Maroto, José Ortiz o el grandísimo Víctor de la Fuente, mientras que otros libros ofrecerían la obra de Víctor Mora y Luis García o los cómics eróticos realizados para Europa de Pepe González.



Fue el primer paso para establecer en España un pequeño imperio editorial que duraría hasta 1986. Las tornas se invierten cuando Toutain, desde las cabeceras Warren,

publica unos títulos mucho más completos y apetecibles que los de la propia casa madre, salpicando sus revistas de un popurrí multicolor de historias añejas repescadas de los momentos clásicos de Warren Publishing y firmas y proyectos nuevos que, por primera vez, se publican primero en España.

Así, durante al menos la primera mitad de los ochenta esos autores veteranos, junto con algún otro que antes no se había subido al carro del trabajo para el imperio del terror norteamericano, los dibujantes y guionistas españoles viven un momento inusitado en nuestra historia, trabajando directamente para aquí y exportando su trabajo más tarde, y no al contrario. Toutain publica varios títulos: *1984* (luego rebautizado, con poca fortuna, *Zona 84), Creepy y Comix Internacional*, pero ese florecer de la historieta en España se debe también a títulos de las diversas editoriales de la competencia como *Tótem* y sus diversos especiales, *Blue Jean, Bumerang, Trocha/Troya, El Víbora, Cimoc, Cairo* o *Rambla.*

Esa edad de oro de la historieta española, por desgracia, dura poco: es significativo que los dos títulos que inician lo que luego va a ser llamado "el boom", *Tótem* y *Trocha* (el proyecto autogestionario y politizado que hereda un intento previo nunca llevado a término, *Bandera Negra*), coincidan en el tiempo con las primeras elecciones democráticas de 1977. Y es significativo también que ese resurgir de la historieta termine cuando sea el diseño y la música los que centren los intereses tanto del público como de los medios... y de los ayuntamientos que hasta entonces tanto habían potenciado la historieta como medio cultural con el que acercarse a los jóvenes por medio de concursos, certámenes, encuentros y salones.

También, claro, el boom de los autores y revistas españolas se resiente del segundo desembarco del tebeo de superhéroes.

Mal publicados en España desde 1968, los cómics Marvel habían pasado por Ediciones Vértice, Surco y Bruguera para, en 1980, llegar a Planeta, que crea exclusivamente para ellos el sello Fórum. Por primera vez, y con abundantes cambios de formato y políticas balbuceantes, se publican los comic books de manera similar a la original, respetando las portadas originales, con un formato que poco a poco acaba por reproducir el norteamericano, y además con la novedad indispensable del color. La competencia, Ediciones Zinco, abandona un tímido e interesante intento de publicar los tebeos Bonelli italianos y se hace con los derechos de la inmediata competidora de Marvel: DC, la editorial de Superman y Batman.

Y es entonces cuando todo cambia. El público lector se hastía de historietas de ocho páginas sin más justificación argumental que la estética, el desnudo y el chiste final. Seis o siete años de lectores de cómics son una nueva generación: los jovencitos pseudo-rebeldes del 77 poco a poco van entrando por el aro de las hipotecas, las nóminas y los compromisos maritales; quizá no hay poco tiempo para los tebeos. El video ofrece la posibilidad de llevarse a casa la emoción contenida en las pantallas cinematográficas. La música pop española, hasta entonces puro chunda-chunda, empieza a ofrecer autores que se consideran algo más que meros vendedores de discos y piensan en términos de artista.

Las revistas de historietas cierran una tras otra, incapaces de renovarse y atraer al público juvenil que, por menos dinero, encuentra en la traducción de los comic books mucho más escapismo y diversión. Son otros sueños, otros matices a la diversión.

Los autores de Toutain y Warren se mantienen a flote como pueden. Su deseo de autoría y reconocimiento les pasa, en algún caso, factura: hay quien se dedica entonces a la pintura, o a la fotografía, o la cerámica. Hay quien desaparece para siempre. Y hay quien aguanta al pie del cañón, hasta nuestros días, sabiendo que los años de vacas gordas han quedado atrás y que va a ser muy difícil, casi imposible, que algún día vuelvan.

En América, Jim Warren, en bancarrota, cierra tus títulos. El mercado americano, superadas las editoriales independientes, queda en manos exclusivas de Marvel y DC. El reino de los superhombres queda muy lejos de los dibujantes españoles, curtidos en otras culturas y otras historias: sólo uno de ellos, exiliado de verdad, emigrante en Argentina desde los cinco

años de edad y por tanto no formado culturalmente en España, José Luis García López, dibujaría comic books de *Batman* y *Superman* en unos tiempos casi prehistóricos, completamente diferentes de lo que vendría luego. Los nuevos futuros dibujantes saben que su sueño es una quimera.

LAS FRONTERAS DE LA AVENTURA. ENTREVISTA CON ALFONSO FONT

JAVIER MORA BORDEL, MANUEL DE PEDRO

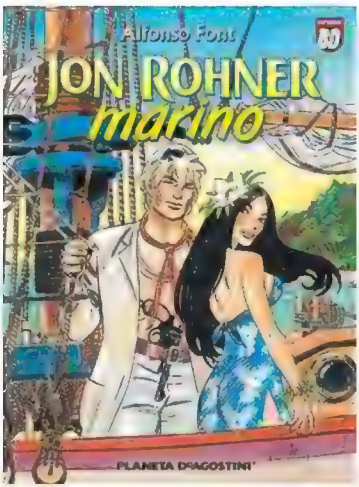
Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 25-II-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Entrevista llevada a cabo mediante correo electrónico entre los meses de diciembre de 2008 y enero de 2009.

LAS FRONTERAS DE LA AVENTURA



PREGUNTA: Tu obra vuelve a estar de actualidad con la reedición, por Planeta, de *Jon Rohner, marino*, una de tus obras más destacadas y que se une al amplio listado de autores (como Azpiri o Altuna) recuperados por esta editorial. Tus últimas publicaciones en Glénat también han sido reediciones (*Historias negras, Barcelona al alba, El As negro, Federico Mendelssohn*) cabe preguntarse por los motivos de esta vuelta a la nostalgia: ¿Es para recuperar viejos lectores en edad madura o para inocular lo clásico entre los nuevos lectores.

RESPUESTA: Esto quizás deberíais preguntárselo a los editores y ellos os sabrían explicar mejor que yo sus razones. Si el mercado de los tebeos o historietas fuera normal, como ocurre con el de la literatura, no sorprendería a nadie la convivencia de clásicos y modernos en los expositores. Si preguntáis a un verdadero aficionado a la lectura probablemente os confirme que tanto habrá leído a Shakespeare como a Doris Lessing o Amin Maaluf, por citar tres ejemplos, y ninguno español para no herir susceptibilidades. En Historieta debería ocurrir lo mismo.

P: ¿Por qué la recuperación de un material conocido y no la publicación de obra nueva? ¿Acaso por el riesgo en el mercado actual?

R: Al menos en mi caso es porque no hay obra nueva que publicar, me refiero a obra de autor, con guión y dibujo propios. Desde un punto de vista mercantil me parece más arriesgado para un editor publicar algo ya conocido que algo nuevo por aquello de "esto ya lo he leído" o "ya lo tengo". Sin embargo las reediciones actuales se han hecho con más dignidad y mejor calidad que las primeras ediciones en su momento, al menos por lo que a mi respecta.

P: Aparentemente nos encontramos en un periodo de 'nueva pujanza' en la industria de los tebeos. Si tú no lo ves así, ¿a qué crees que se deben sus males congénitos?

R: No sé si se puede hablar de "nueva pujanza", ni siquiera sé si puede hablarse de industria en el mundo de los tebeos. Bueno sería que fuese cierto, al menos para que pudieran aparecer nuevos dibujantes, nuevos guionistas...

En España los tebeos han sido considerados desde hace muchos años como un producto destinado al consumo del público exclusivamente infantil o escasamente formado, eso cuando no han sido acusados directamente de subcultura alienante por muchos intelectuales que a mi me complace calificar de intelectuales de pacotilla, porque sentencian complacidos sobre algo que desconocen. Pero no pretendo defender sin matices un oficio que siento muy mío: cualquiera capaz de sostener un lápiz se consideraba dibujante, al igual que gente que no había leído ni el periódico se proclamaba guionista. Así las cosas era lógico esperar lo mismo que sucede con la televisión, donde el exceso de malos programas condiciona la pésima opinión que tenemos del medio.

P: En este contexto, ¿cuál es el papel de los profesionales? ¿Por qué los esfuerzos de los años sesenta, o propuestas sindicales como por ejemplo la H.H.I.S., no han llegado nunca a buen puerto?

R: En los años sesenta los dibujantes conseguíamos fácilmente trabajo pero no recuperábamos los originales. Había muchos pequeños editores, pero pagaban muy mal. No teníamos derechos de autor y no cobrábamos un céntimo por veces que se reeditase nuestro trabajo. Estrangulados por una censura impuesta por auténticos mentecatos crecimos como los bonsái, cortadas las raíces, retorcidas las ramas con alambres, enanos condicionados.

Todo eso fue cambiando gracias a unos pocos.

Hoy han mejorado las condiciones pero ha desaparecido el trabajo, y con él muchos profesionales que se han reciclado en otros oficios vinculados o no con el dibujo.

¿Qué por qué no han tenido éxito los intentos de crear un sindicato profesional? No me lo preguntéis a mí porque es posible que existan tantas razones como individuos, así que prefiero decir que no lo sé.

P: Distinguimos en tu trayectoria profesional dos etapas: una de formación, en la que también se incluiría tu estancia en Francia, y donde te pliegas a los intereses del trabajo de agencias; otra, ya a tu vuelta a la España de finales de los setenta, más asentada en tu objetivo en alcanzar reconocimiento como artista.

R: Es lógico. Yo me pasé años estudiando dibujo y pintura, pero quería ser dibujante de tebeos y de eso no había entonces escuela ninguna. Así que, como todo autodidacta, los primeros años no fueron sino un constante ejercicio de aprendizaje. Después llegó por si sola la necesidad de trabajar sobre obra propia y responsabilizarme tanto del dibujo como del guión.

P: Tu pasión por la historieta, ¿nació como una vocación artística o como la aspiración al oficio que deseabas ejercer?

R: Mi afición al dibujo viene ya de cuando tenía seis o siete años y mi primera historieta "El Hombre de la Máscara Negra" que permanecerá inédita hasta el fin de los tiempos, se debe a mis optimistas nueve años.

P: ¿Cuáles fueron tus influencias más determinantes?

R: Las primeras influencias fueron de los profesionales norteamericanos que llegaron a publicarse en España, como Raymond, Foster, Drake, Caniff, Robbins, etc.

P: Diversificaste tu firma en un principio: Ilustraciones para libros de bolsillo en Bruguera; dibujaste westerns y policíacos para Toray; historietas basadas en hechos reales para Selecciones Ilustradas; episodios de terror para las *Historias para no dormir* de Bardon Art. Trabajaste para diferentes patrones y tu obra desarrollada en este tiempo se desconoce bastante.

R: Nunca trabajé para dos de ellos al mismo tiempo. En realidad los habéis colocado por riguroso orden cronológico según trabajé para ellos.

Que mi "obra" de ese tiempo se desconozca bastante es un consuelo para mi dignidad tanto profesional como personal, pues era de una calidad infame. Claro que yo no era consciente de ello en aquellos momentos, e indudablemente fue eso lo que me permitió continuar en esta profesión. Hice un par de historietas o tres para *Hazañas del Oeste*, otras tantas para *Brigada Secreta*, lo mismo para *Sioux*... Ni siquiera conservo los ejemplares, perdidos en varias mudanzas.

P: ¿Fue primero Toray o Bruguera? ¿Existía alguna diferencia laboral remarcable en el método de producción desarrollado por estos sellos y por Selecciones Ilustradas?

R: En realidad empecé en Bruguera y de allí pasé a Toray. Las dos eran editoriales de las que solamente una parte de la empresa gestionaba la edición de tebeos. Selecciones Ilustradas era una agencia, y todo su esfuerzo se dedicaba a suministrar -¿se me permitiría decir mano de obra barata?- buenos dibujantes a editores europeos y norteamericanos. También llegó a financiar algunas series que luego vendía a mil sitios y de las que yo jamás logré, por alguna misteriosa razón, cobrar un solo *royalty*.

P: ¿Qué diferencias podrías citar, en el plano profesional y con el desempeño del oficio en España, cuando a partir de 1970 comenzaste a trabajar para Fleetway en Inglaterra? ¿Y con las norteamericanas Warren y Skywald?

R: Profesionalmente solo se me ocurre decir que Warren al igual que Skywald permitía mayor libertad de realización gráfica, técnica, encuadres, composición de página, que la inglesa Fleetway mucho más restrictiva en todo.

Un detalle probablemente poco conocido es que Fleetway se negaba rotundamente a devolver ni una sola página a sus autores y que éstas, a final de año, pasaban por una cinta que las transportaba hasta una trituradora y una vez hechas virutas iban a parar a las calderas de la calefacción. Allí se convertían en humo todos los originales fueran ilustraciones a todo color como páginas en blanco y negro. Muy majos los *fleetwayanos*.

Original de una página de Font para Lion, datada en 1973

P: ¿Preferías algún género en concreto? Quizá ya desde un comienzo te defendiste como un autor polifacético…

R: Lo que me interesaba era dibujar, esa era mi única ambición por aquellos años. Que la historia pasara en la época de las cavernas o en el París ocupado por las tropas alemanas me daba igual. La única diferencia era el trabajo para reunir la documentación necesaria, y en aquellos tiempos puedo asegurar que no era nada fácil.

P: ¿Qué circunstancias te llevaron a emprender tu primera serie, "Black Max"?

R: Pues el estar trabajando en Bardon Art en las *Historias para no Dormir* y que Jordi Macabich que confiaba mucho en mí, me la ofreciera.

P: En 1973, de vuelta en Selecciones Ilustradas, colaboras con Carlos Echevarría en "Géminis", que aquí conocimos seriada en la revista *Spirit* de Garbo. ¿Para qué mercado fue realizada y cómo acabó contratada para esta cabecera de Garbo?

R: Toutain nos propuso *Géminis* a Echevarría y a mí como serie de sindicación; es decir que él la producía y luego trataba de venderla en diferentes mercados (léase países). La condición era realizar un guión de 20 páginas cada mes, cosa que para mi era una enormidad, pero acepté. Dónde se publicara la serie era cosa de Toutain.

P: En el prólogo del primer álbum recopilatorio de Géminis, el de De la Torre, le confiesas a Carlos Giménez que "le estaba cogiendo rabia al personaje".

R: Pues no me acuerdo de eso... ¿rabia al personaje?... Lo siento, pero ni idea, sinceramente. Quizá fuese una sensación de desazón profesional en un momento que ya he olvidado.

P: Toni Boix apuntaba la influencia ejercida por Breccia en esta obra. No es de extrañar dada la fascinación que ejerció el argentino en otros autores de tu generación como Giménez, Adolfo Usero, Luis García (quienes le entrevistaron, junto a Antonio Martín, en Barcelona para el nº 10 de *Bang!*)... ¿Qué supuso Breccia, como autor de historieta y como hombre de convicciones férreas, para vuestra generación?

R: Era un artista, uno de esos de verdad ¿sabes? era un investigador, sus viñetas no se limitaban a narrar la historia, sino que sugerían muchas más cosas.

P: ¿Tomasteis otros referentes como él?

R: Por lo general las influencias de artistas admirados sueles experimentarlas en tu época de formación. Con el paso del tiempo y al alcanzar la madurez profesional las influencias van desapareciendo para dar paso a tu propio estilo. Es lo normal, lo cual no impide que puedas estudiar el trabajo de nuevos artistas que vas descubriendo. Esto último es algo que, si te interesa de verdad tu oficio, se prolonga a lo largo de toda la vida.

P: Es por esta época que decides emigrar. A Francia. ¿Cómo y por qué?

R: Amigo, París era un imán para muchos de nosotros en aquellos tiempos, fueses dibujante, pintor, cantante, actor o novelista. O simplemente una persona que quisiera respirar la libertad en un país democrático. También existía un mundo editorial que de siempre había considerado la historieta digna de un respeto que en España era inimaginable. Ni las ediciones, ni las historias, ni los precios eran comparables. Y decidí dar el salto.

P: En cierto modo marcaron el camino a seguir autores como Florenci Clavé o Víctor de la Fuente ¿Mantuviste contacto con alguno de ellos durante tu estancia en París?

R: La verdad es que no. Cuando llegamos a París vivimos en casa de Patrick Cothias, mi guionista, hasta que conseguimos un apartamento, casualmente en el mismo barrio en el que también vivían Regis Loisel y Max Cabanes. Se estableció entre nosotros un vínculo de gran camaradería del que guardo un imborrable recuerdo. Tendríais que haber estado en aquellas cenas que organizábamos en que se hablaba de arte, de historias imposibles, de cine, de...

P: ¿Qué aprendiste del medio, y de la industria, en el país vecino?

R: Sobre todo del respeto y consideración que recibía por parte de todos los estamentos sociales este mundo de los tebeos. Tengo anécdotas al respecto que ni os las creeríais.

P: A tu vuelta a Barcelona, el panorama del cómic en España parece haber cambiado y habéis tomado las riendas los de tu generación. Esto produce un cierto clima de inquietud artística, de búsqueda febril de nuevos recursos, de aproximar el cómic a un nuevo tipo de lector que sea capaz de apreciarla y reconocerla en su justa medida. ¿Piensas que esta ha sido la etapa más enriquecedora de la historieta española?

R: Que haya vivido yo, sí. Unos cuantos autores despertaron un interés notable en un público que se acercaba de nuevo, o por primera vez, a la historieta.

Enseguida aparecieron de la nada, pequeños editores a los que la historieta no les importaba para otra cosa que no fuera ganar dinero inmediato. Aparecieron de repente "grandes artistas" que se subieron al carro de la notoriedad enseñándonos a todos los que estábamos allí cómo se tenían que hacer las cosas. Sesudos estudiosos propusieron dignificar el nombre de lo que hacíamos sugiriendo vocablos como "Iconofonemas" para no decir tebeos. Al final decidieron que debía llamarse "Cómic" angliciscándose en todo. Gracias a todo ello y sobretodo

a la cantidad de basura que se llegó a imprimir, el público huyó absolutamente desconcertado. Hundido el mercado –por éstas y otras razones a sumar- todo el ejército de fantasmas y arribistas también desapareció, pero el daño estaba hecho.

P: ¿En qué se quedaron los vientos de cambio si es que los hubo?

R: En la perplejidad y el desánimo de muchos profesionales, el alejamiento del público y el declive de un medio artístico de comunicación. Y quizás, y sólo quizás, la semilla de una purificación por el fuego...

P: En el crepúsculo del franquismo trabajas en la revista *La Calle* con Víctor Mora, en series como "Sylvestre" o "Tequila Bang" ¿sentías la necesidad de inyectar algo de ideología a los tebeos?

R: El tal Silvestre fueron tres páginas tontas de incursión en el dibujo humorístico que no fueron más allá y que nada tienen que ver con la revista La Calle (la primera a la izquierda tenía por lema). *Tequila Bang*, sí. Y ciertamente, después de cuarenta años de dictadura, la necesidad de hacer algo era equiparable a la de beber agua fresca tras cruzar el desierto.

P: Tequila Bang es una obra de marcado contenido político que juega con la imagen de una mujer liberada sexualmente, sin ataduras morales. ¿Se planteó como una alternativa a los objetos de deseo generados por el manido destape?

R: La idea del personaje fue del escritor Víctor Mora y, a no ser que él diga lo contrario, yo no creo que se plantease como ninguna alternativa a ningún destape.

P: ¿Qué tradición de heroínas de cómic guardan consonancia con su espíritu contestatario?

R: Pues no tengo ni idea. La verdad es que mi espíritu crítico, más que no contestatario como decís, no viene dado por el dibujo ni los tebeos, sino por la influencia de mi padre.

P: Durante la transición, los tebeos y la prensa satírica, adquieren unos contenidos sociales y políticos que antes no había disfrutado y que, en ocasiones, superan a los de otros medios; ¿Por qué crees que el cómic adquiere ahora esta dimensión, acaso por su marginalidad cultural?

R: Puede que la palabra sea más fuerte que la espada, como se dice. Pero la imagen es arrolladora, capaz de causar más estragos con su impacto inmediato que un sesudo artículo de prensa. La prueba la tenéis en la bomba que la extrema derecha le puso al semanario el Papus demostrando una vez más que quien carece de la fuerza de la razón, necesita imponer su razón por la fuerza.

P: Durante este periodo, ¿qué era más importante: ofrecer una identidad política pública como artista o más como individuo?

R: Creo que una cosa va con la otra. No veo cómo separar mi personalidad como individuo de mi labor profesional, aunque eso de artista referido a mi me suena un poco petulante. Cierto que el dibujo es arte, pero yo me considero más un narrador de historias gráficas.

P: Junto a esta dimensión ideológica, surge paralelamente la necesidad por adquirir respeto y estatus como artistas de pleno derecho. ¿Existía esta conciencia de grupo? ¿El Taller Premiá se orientaba en este sentido?

R: Quizá en cierto sentido sí, aunque el Taller Premiá concretamente nació por la colaboración entre Adolfo Usero, Carlos Giménez y yo en el segundo libro de Tequila Bang y continuó con unas historias realizadas para la revista francesa Pif Gadget. Sea como sea, en grupo o en solitario, ya hace muchos años que trato de dignificar y llevar respeto al medio.

P: Aunque el fenómeno de las revistas de cómic no era ni mucho menos reciente, es ahora cuando se trata de calificar su contenido como "de adultos". ¿Eran éstas el medio de difusión adecuado para que la historieta española, parafraseando a Celaya, se convirtiese "en un arma cargada de futuro"?

R: Si tenemos en cuenta que las revistas han desaparecido casi todas ellas del mercado, parecería lógico decir que no. Creo que el futuro puede encontrarse más en la obra de autor, un libro una historia.

P: ¿Podemos hablar de un sello de identidad sustentado en la permanente voluntad artística de los autores, sin menoscabo del mercado o se llegó a una simbiosis público- autor?

R: Me estáis pidiendo que generalice, que opine sobre las motivaciones también de los demás y eso escapa a mis posibilidades. Yo puedo hablar por mí porque, a la vez que autor, también soy y he sido lector. Puede que sí que se establezca una comunión entre un grupo lector y un autor, siempre que éste último sea sincero con su trabajo; quiero decir con eso – y pongo por ejemplo mi caso- que yo trato de ofrecer al lector las historias que me gustaría leer a mi, no sé si me explico.

P: Tu trabajo con Roger Lecureux arrancó de manera muy prometedora. ¿Qué recuerdas de aquella aventura con guionista francés?

R: Pues que ahora se está reeditando para un público limitado por le Cofre à BDs a través de Jean François Lecureux, hijo del ya fallecido guionista, como pequeño editor.
***Les Robinsons de la Terre,* así se llamaba la serie, hace treinta años. Son un montón de años para tener fresca memoria de los detalles, pero era una historia con un planteamiento original, donde la ciencia ficción y la prehistoria confluían. Los "malos" eran militaristas y muy nazis y los "buenos" eran científicos pacifistas. Eran planteamientos muy simples pero hay que pensar que iba destinado a un público juvenil.**

P: Háblanos de Josep Toutain. ¿Existía alguna diferencia sustancial entre el director de la agencia y el editor y gestor de contenidos "adultos"?

R: Si no os molesta prefiero no hablar de Josep Toutain. ¿Diferencia? Creo que ninguna. Naturalmente hablo por mi experiencia personal.

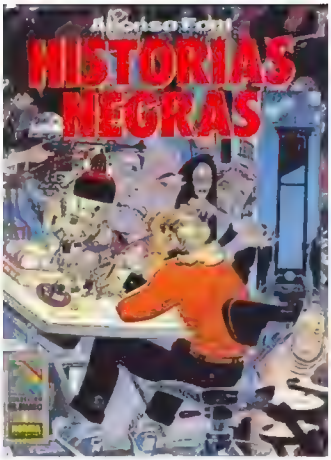
P: Algunos editores españoles de cómics de entonces, como Toutain, ¿representan para la historieta española un proceso de modernización o, por el contrario, hemos de quedarnos con la narcisista figura parodiada en "la parábola del marciano desconocido" de tus *Historias negras*?

R: El protagonista de esa historia es un dibujante. Y la razón de ello fue porque en el álbum ninguno de los diversos personajes de todo oficio y condición que aparecen en sus historias escapa a una crítica digamos que cruel, y yo quise que la imagen de un dibujante no pudiera parecer estar libre de crítica o por encima de los demás, lejos de las miserias humanas. Ese petulante y pedestre individuo es pues la parodia del "artista", no la de un editor.

P: Con *Historias negras* (en *Creepy*) y *Cuentos de un futuro imperfecto* (*1984*), comienzas de un modo más firme tu obra como autor completo. Tras haber trabajo con tantos guionistas de renombre, especialmente en tu etapa francesa.

R: Siempre me he llevado bien con los diferentes guionistas con los que he trabajado. Con unos me he sentido más identificado que con otros, obviamente, pero trabajar siempre con guiones ajenos no deja de ser una limitación profesional y personal. Llega un momento en que experimentas la necesidad de empezar a contar historias de las

que te sientas más satisfecho y más responsable, en definitiva trabajas para que aparezca el autor completo. Es una necesidad vital, no hay más.

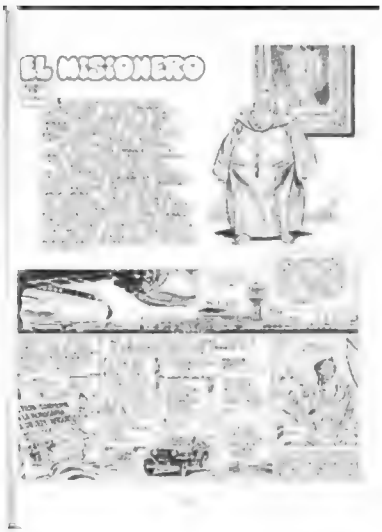


P: Llama la atención que ninguna de estas series fuera recopilada en álbum por Toutain (la primera tuvo su primera edición en Norma; la segunda, por Rambla), dada la aceptación del público. ¿No hubo interés u ofrecimiento?

R: No, no hubo ni interés ni ofrecimiento. Y no considero correcto por mi parte abrir aquí un imposible debate con una persona que ha fallecido hace unos pocos años.

P: En las *Historias negras*, el componente político de denuncia social adquiere tintes grotescos. ¿Podría calificarse como una 'crónica negra' de la España?

R: Pretendí valerme del humor negro, ácido y cruel a veces, y con la contundencia que le da la lectura rápida de la anécdota al contar historias completas en sólo dos páginas, máximo cuatro. Pero la crónica negra era sobre el género humano, sin fronteras ni países.



P: En algunos de estos relatos, como por ejemplo "El misionero", encontramos una cercanía, incluso gráfica, al estilo y los planteamientos de Carlos Giménez en obras como *España una, grande, libre*... ¿Crees que podría hablarse de una línea estilística definida que parte de Víctor de la Fuente y acaba mitigándose en los trabajos de autores como Redondo, Mundet o Nájera y que hoy ya no tiene herederos? ¿Podría hablarse de una 'Escuela Giménez'?

R: Hubo un momento en que probablemente Carlos Giménez influyó con su estilo a otros profesionales. Por aquellos años compartíamos un estudio y el personaje del Misionero, de nombre Oribacio, padre Oribacio (acabo de mirarlo en el álbum), fue creado por Stanislaw Lem, un escritor de ciencia ficción realmente interesante; el personaje nos pareció un pobre mentecato divertido. Carlos Giménez lo dibujó en una de sus historias y, posteriormente decidí usarlo yo y reproduje la misma imagen.

P: En los *Cuentos* das rienda cuenta a este trasfondo social, por otra parte siempre presente en tu obra, a través de los parámetros de la ciencia ficción. ¿Qué autores y obras, de este género, te han impresionado más? ¿Lem, Sheckley, Brown, Asimov?

R: Asimov es el gran maestro, un hombre con una capacidad y conocimientos envidiables. Sus tres leyes fundamentales de la robótica han sido aceptadas por el mundo científico porque no pueden ser mejoradas. Cualquiera de sus novelas es interesante.

Arthur C. Clarke es otro de los grandes autores de ciencia ficción. Me apasionó su novela Cita con Rama, y magníficos sus relatos de Cuentos de la Taberna del Ciervo Blanco. Y muchas otras más.

Hay un montón de autores de CF que he leído y me han gustado, Robert Sheckley, Brian Aldiss, Ray Bradbury, Stanislaw Lem, Philip K. Dick, Fredric Brown... y etc.

P: ¿Crees que la ciencia ficción ha sido el género más adecuado para reflejar el espíritu quebradizo del ser humano ante la constante pérdida de identidad en cualquier época?

R: El mismo Isaac Asimov dice que dentro de la CF caben todos los demás temas. Y es cierto que en un ambiente de naves espaciales o mundos extraños puedes adaptar desde una romántica historia de amor a una crítica política o de denuncia social, o filosofar sobre el futuro de los seres humanos o criticar sectas y religiones. Realmente cualquier tema es adaptable a un ambiente de Ciencia Ficción y te permite una libertad narrativa difícilmente superable.

P: En esta serie aparecen dos de tus personajes más célebres y recordados, Clarke y Kubrick, los protagonistas de dos de las historias de este volumen, prólogo a la serialización de sus propias aventuras. ¿Crees que el formato imperante en la época (historias breves en revistas, reunidas, posteriormente, en un volumen unitario, de tener éxito) era el más adecuado narrativamente? ¿Pudo ser, al mismo tiempo, un corsé para la creatividad?

R: Posiblemente no era lo ideal, pero es lo que teníamos. Usar el continuará en una revista semanal puede ser tolerable, pero una revista mensual no puede usarlo como sistema. Podíamos hacer historias de ocho, diez o doce páginas que contaran una anécdota auto conclusiva y que luego, al unir cuatro o cinco completaran un álbum de 46 páginas contando una historia global. Condicionaba el trabajo, ciertamente. Pero también lo condiciona una cierta inflexibilidad en las 46 páginas de un álbum. Creo que una buena historia debería tener las páginas que necesitara, fueran las que fuesen.

P: Clarke y Kubrik brillaron en *Rambla*, de Beà y García. ¿Qué aportó a tu juicio, dicha publicación, al panorama historietístico español?

R: Fue el intento de aunar en una misma publicación a una buena parte de los autores más reconocidos en aquellos momentos. Pero no me corresponde a mi analizar lo que aportó o no aportó porque, en primer lugar, yo salí de Rambla bastante antes de su desaparición y, en segundo lugar porque a mi me cuesta mucho analizar este tipo de cosas. Yo soy un trabajador infatigable en cuanto se refiere a dibujar y escribir historias, pero soy un pésimo comentarista, analista, o como queráis llamarlo.

P: ¿Por qué propuestas tan innovadoras como esta no llegaron a cuajar? ¿O es que *Rambla* y sus sucesoras ya no implicaban renovación?

R: Si uno supiera cuál o cuales son las razones del éxito de una obra, no habría posibilidad de error; todo sería un largo camino de triunfo en triunfo. Y en todo caso la renovación no comporta necesariamente el éxito ni mucho menos.

P: En la serie los Espacialistas hallamos un uso brillante del diálogo vivo; los personajes se construyen y definen con sus palabras, en consonancia con lo que Gilman calificó como "diálogo de vidas humanas", ¿cuál fue la génesis de esta pareja?

R: Muchos de nosotros sobrellevamos la vida con un comportamiento dual; tan pronto somos sensatos, calmos y tratamos de solucionar las cosas con el máximo de empatía y sentido común, como igual nos dejamos llevar por un arrebato, un pronto insensato, una especie de descontrol. Somos capaces de aguantar impasibles un temporal, como de soltar todas las maldiciones por un vientecillo molesto.

Mis Espacialistas son un reflejo de esa dualidad humana, o al menos eso espero. Sus nombres se deben a dos admirados maestros de CF: Arthur CLARKE, el novelista y Stanley KUBRICK, el director de *2001, una Odisea del Espacio.*

P: También nos parecen algo quevedescos. ¿Estamos equivocados en plantear el referente literario de la picaresca para ellos?

R: Con perdón, pero creo que sí. En ningún momento pienso en un supuesto referente Quevedo versus Góngora, o viceversa. Dejando aparte que, con toda su genialidad, Quevedo no deja de ser al mismo tiempo un jactancioso algo pendenciero, sabedor de lo bien que usa tanto la pluma como la espada.

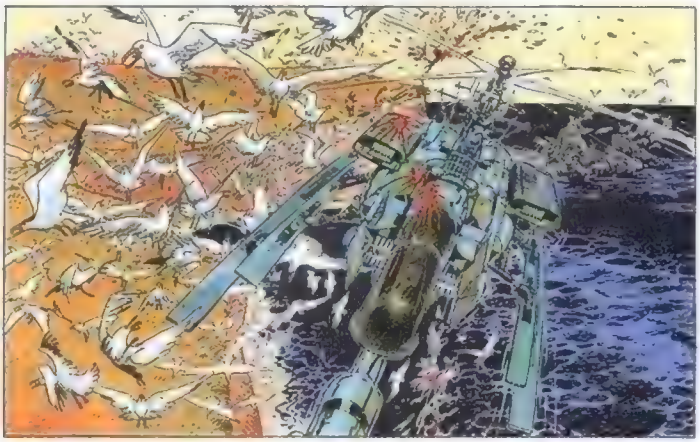
Mis dos Espacialistas, bien al contrario, son dos antihéroes.

También reconozco que, a veces, los autores no llegamos ni a imaginar lo que pueden deducir de nuestro trabajo los lectores con sus diversas sensibilidades.

P: ¿Hasta qué punto quisiste plantear sus desventuras como una parodia de tópicos y usos de costumbres sociales? ¿Es el humor el medio más adecuado y efectivo para denostar nuestra falta de conciencia?

R: El humor sí es un arma cargada de futuro. El humor, si es inteligente, puede valerse de la ironía como de una aguzada espada capaz de herir profundamente. Eso o cosquillearte la nariz con la suavidad de un fino plumón hasta que te obliga a estornudar.

Aunque no será necesariamente el medio más apropiado ni siempre ni para todo, pues hay acontecimientos en la vida que imposibilitan por su dramatismo cualquier posibilidad de sonrisa



P: Desembarcas con ambos personajes en Norma editorial. ¿Cuándo y por qué te decantas por este sello?

R: Cuando abandoné Rambla había tan solo dos opciones para conseguir trabajo, o Selecciones Ilustradas o Norma, y opté por ésta.

P: Con *El prisionero de las estrellas* consigues un más que aceptable éxito de ventas tanto a nivel nacional como internacional. ¿Por qué motivos se trunca la serie a la segunda entrega, *El paraíso flotante*? ¿Nunca has pensado en retomarla?

R: En Francia fue, efectivamente, un éxito de ventas editado por Glénat. Cuando llegó el momento de continuar con el segundo álbum, Rafael Martínez (Norma) había recibido una oferta superior de *Metal Hurlant* y decidió optar por ésta aunque implicaba abandonar el blanco y negro y pasar al color. Así que los lectores de Metal recibieron un álbum de un personaje del que desconocían toda la primera parte y los lectores de Glénat ya no recibieron nada. De algún modo fue el error de Rafael Martínez el que truncó el éxito de El Prisionero. Pero yo quizás hubiera podido oponerme rotundamente, pero me dejé convencer.

Ni Glénat, ni Metal, quisieron ninguna continuación y Rafa decidió cortar la serie.

¿Retomarla? A veces me ha pasado por la cabeza, pero ¿cómo se reestructura todo? ¿Se continúa en blanco y negro como era al principio o en color como se hizo el segundo álbum? ¿Cómo la entregas a un público actual que lo ignoraría todo de la primera parte? ¿Qué editor estaría de acuerdo en publicar esa continuación?... demasiados peros...

P: La serie protagonizada por Federico Mendelssohn Bartholdy, supone un giro radical. Una obra plenamente irónica, más suelta, donde das una vuelta de tuerca a los tópicos de la aventura. Y curiosamente la más longeva, con más de diez años de publicación. ¿Por qué el formato de tira? ¿Elección personal o premisa de la editorial? ¿Se ajustaba tanto a su base de humor absurdo como a su necesidad de exploración de recursos metalingüísticos?

R: Cierto que se mantuvo durante diez años, pero era una tira mensual, así que tampoco fue tanto.

Cuando empecé a colaborar con *Cimoc* (Norma) le propuse a Rafael Martínez que reuniera en la revista, como ya se hacía en Francia desde hacía tiempo, series de humor con las ya habituales de carácter realista. Empezó incluyendo páginas del genial humorista Gotlib, pero una de esas páginas contenía un momento cómico sobre un tema religioso y eso hizo llegar un montón de cartas de protesta y varias deserciones de suscriptores. Se acabaron pues las series humorísticas en *Cimoc*.

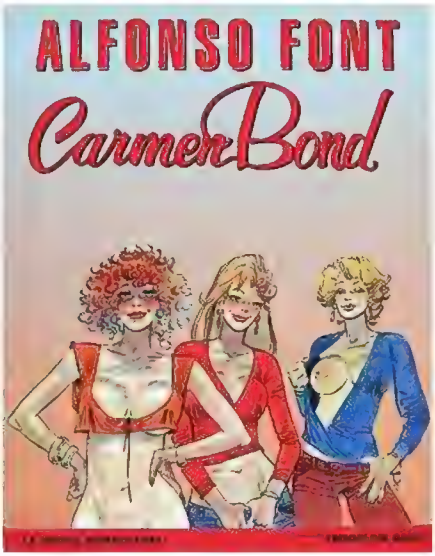
Yo continuaba convencido de la buena convivencia y conveniencia del humor con el resto de la revista y propuse un personaje fijo en forma de humilde tira que fue aceptado. En la tira no permití ninguna directriz por parte de nadie, si bien es cierto que en ningún momento se me sugirió ninguna. Y aproveché la ocasión para no imponerme tampoco límites a mi mismo. Así nació y creció Federico.

P: Después, comienzas un periplo por todos los géneros, desde el erótico al cómic histórico. ¿A qué obedeció este afán de exploración?

R: A veces puede ser únicamente económica. Aunque no lo creáis los dibujantes también pisamos suelo real a la hora de recibir facturas por correo, llevar los hijos al colegio o pagar la hipoteca.

Carmen Bond nació de una petición de Rafael Martínez

P: Carmen Bond ¿pretendía reflejar a la nueva mujer 'liberada' en alusión a la realidad coetánea?



R: Ningún personaje ni femenino ni masculino del álbum *Carmen Bond* tiene que ver con personajes próximos a la realidad. Creo que todo es una disparatada sucesión de historias de un erotismo de tonos rosa.

P: ¿Qué valoras de tu otra obra erótica, más subida de tono: *Dra. Dare*? Aparte de lo puramente alimenticio, claro.

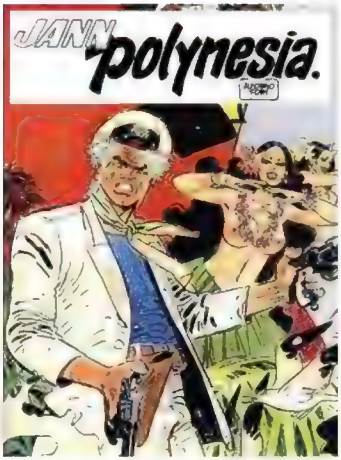
R: No creo que de Dra. Dare haya nada que pueda valorarse, sinceramente. Fue un trabajo exclusivamente alimenticio, como decís.

P: Destaca en los autores de tu generación el gusto en la adaptación literaria. En especial de la narrativa de aventuras. En tu caso quizás el mayor reto supuso adaptar en Jann Polinesia dos cuentos tan dispares como "La isla de las voces" de Stevenson y "Las terribles Salomón" de London. ¿Por qué este interés en fusionar ambos relatos?

R: Tanto Stevenson como London son dos autores muy apreciados por mi. Esos dos relatos en concreto me encantaban y me apetecía realizarlos en historieta, pero por separado ninguno de los dos permitía alcanzar las páginas suficientes para un álbum y, al mismo tiempo y a pesar de estar ambientados ambos en los mares del Sur, eran tan distintos que costaba imaginarlos unidos en un solo libro. Después de darle muchas vueltas se me ocurrió la idea de un personaje que sirviera de nexo de unión y así nació Jann Polinesia.

P: Desde tu punto de vista, ¿Cuál es el mayor obstáculo para plasmar en la historieta las creaciones literarias?

R: Quizá que puedas aportar una parte creativa personal, enteramente tuya, sin desvirtuar la obra literaria original. Si no pretendes respetarla quizás es mejor que hagas otra cosa



P: ¿Cuál es el origen editorial del héroe Jon Rohner?

R: Norma recibió un encargo de un editor italiano para mí; consistía en crear un nuevo personaje para ellos. Yo propuse continuar con alguno de los que ya existían, pero esa no era la idea de los clientes, o al menos eso me dijo Rafael Martínez. Lo cierto es que yo, por aquél tiempo había tropezado con un viejo libro que reunía los artículos que Robert Louis Stevenson había escrito desde Samoa para un periódico norteamericano, artículos en los que explicaba sus experiencias en las islas del Pacífico, hablaba también de singulares personajes que había conocido, entre ellos un marino solitario con el que mantuvo algún contacto cuando éste recalaba en Samoa y que le contaba peripecias vividas en el mar. Ahí pensé yo en Jann Polinesia y en recuperar un viejo personaje pero, había dos peros: uno era que las historias que ahora se me ocurrían gracias a la nueva fuente de documentación requerían un tratamiento más dramático y adulto que lo que podía representar Jann Polinesia, y segundo, los editores querían un personaje nuevo. Decidí pues crear un "nuevo" marino, más adulto, más serio. Así nació Jon Rohner

P: En Jon Rohner vemos pinceladas de Stevenson, London y, acaso de forma menos evidente, Conrad. ¿Qué hay en Rohner de los antihéroes decimonónicos, angustiados, melancólicos y apartados por su propia mano de la civilización, presentes en las páginas del autor de origen polaco?

R: Posiblemente bastante. Incluso en algún que otro momento el protagonista reflexiona en ese sentido en un par de las historias, porque esa angustia, esa melancolía, ese vivir apartándose voluntariamente del mundo civilizado es más que un comportamiento, una filosofía de valores personales. Uno se aleja de una vida social precipitada, donde más que cambios hay trastornos –eso podemos vivirlo nosotros hoy día de un modo aún más evidente- Pero ese huir de una "realidad" determinada no implica un fracaso personal, sino más bien una negativa a claudicar, a someterse al "orden establecido".

P: Destacan estas historias por una intensidad narrativa fuera de lo común, donde junto a momentos de calma en los que el lector puede recrearse con la belleza del paisaje, se une la tensión emocional de seres humanos llevados a la extenuación. ¿Crees que la historieta actual, especialmente la tan de moda *nouvelle bande dessiné*, hace un uso reiterativo y narcisista del lirismo perdiendo en parte este gusto por el relato cerrado?

R: Las tendencias, las modas por decirlo de otro modo más claro, vienen y van. Dentro de cada estilo hay buena y mala literatura (o historieta). A mi personalmente me interesa un tipo de historieta con poco lirismo y más existencialismo, pero ese es solamente mi gusto personal, claro está, porque siempre me interesará más la ética que la estética.

P: En 1987, comienzas a realizar otra de tus series más populares, *Taxi*, una reflexión aventurera sobre la manipulación de la información por parte de los medios de comunicación y las esferas de poder. En ella, Barcelona adquiere un protagonismo decisivo convirtiéndose en el *locus* que confiere verosimilitud a la obra. ¿Por qué ahora la necesidad de un marco real y contemporáneo?

R: Difícilmente, aunque "me encuentre" en un cohete con destino a Alfa Centauro, pierdo de vista la realidad que me rodea.

Por suerte no tengo graves problemas a la hora de dibujar cualquier ambiente, sea en el pasado, en el presente o en el futuro. Así que cuando se me ocurre una idea, la sitúo en el momento y lugar que me permiten desarrollarla mejor.

P: Hablando de escenarios reales, ¿crees que el cómic como medio puede cumplir con tareas informativas y de investigación (del tipo las experiencias de Joe Sacco, por ejemplo) con carácter documental?

R: Lo que llamamos historietas no son sino unos cuadernillos de papel en los que hay impresos textos y dibujos. Del uso que se le de a esas dos herramientas dependerá el resultado tanto en calidad como en temática. Joe Sacco ha tratado el tema palestino en Gaza como Kubert la lucha por la supervivencia en Sarajevo. O Art Spiegelman que,

con su *Maus. Relato de un Superviviente*, ha ganado el Premio Pulitzer. Supongo que los intelectuales de pacotilla se sorprenderán escandalizados al saber que un tebeo pueda haber ganado un premio Pulitzer.

P: Con *Privado* "investigas" los parámetros estéticos de la serie negra rompiendo moldes al prescindir de una figura detectivesca y proponer una voz coral. ¿Por qué?

R: Porque quise huir del estereotipo del detective héroe habitual, incluso del detective antihéroe, pero como personaje fijo. Quería personajes que no fueran ni una cosa ni la otra y que me permitieran tipos humanos distintos, pero sobre todo plausibles, reales. Lamentablemente en el álbum faltarían dos historias de la misma serie pero que, realizadas algún tiempo antes, lo fueron en blanco y negro y aparecieron solamente en la revista *Cimoc*.

P: Has sido capaz de aunar el talante violento y anquilosado de los eternos perdedores de la novela negra norteamericana con el carácter más reflexivo del género policiaco europeo. ¿Hacia cuál de ambas narrativas te decantas?

R: Por ambas. No me importa de donde vienen si el contenido me seduce. En esto, como en tantas otras cosas, me niego a tomar partido. Y aunque no lo parezca, y por si os puede interesar, os diré que un autor que admiro es, ha sido, Georges Simenon con su comisario Maigret.

P: Con De Blas abordas *Negras tormentas* para la revista *Viñetas* (posteriormente coloreada y rebautizada con su título original, *Barcelona al alba*, para su edición en álbum por Glénat): a medias relato periodístico de investigación, a medias novela detectivesca en la que se destapan tramas de espionaje internacional. Vuestra historia se enmarca dentro un marco específico y realista definido por el propio De Blas como "historias en la Historia". ¿En qué grado puede el contexto determinar la raíz de la creación?

R: Primero decir que esa historia fue pensada para color y el color realizado desde el principio, pero por alguna razón que no logro entender Joan Navarro se empeñó en publicarla en la revista *Viñetas* en blanco y negro, con lo que perdía muchísimo.

Juan Antonio de Blas, maestro emérito, escritor e historiador y amigo, escribió esa historia basada en hechos y personajes reales así que, si comprendo vuestra pregunta forzosamente el contexto histórico fue determinante. Yo me pasé horas deambulando por las librerías de viejo de Barcelona y en la hemeroteca buscando una documentación gráfica real de la ciudad durante los años veinte

P: ¿Cualquier realidad supera la ficción o nos encontramos ante la vocación propia del barroco hispano en recargar sus consecuencias?

R: Por regla general la realidad supera de largo a la ficción y, en todo caso, yo estoy muy lejos de comulgar con el barroquismo celtibérico.

P: ¿Es importante desarrollar obras de historieta de dimensión historicista (más que histórica)? ¿Hasta que punto consideras que el análisis crítico así planteado puede adquirir una interpretación singular en historieta?

R: Asimov decía que en la Ciencia Ficción podía incluirse cualquier tema, yo pienso lo mismo respecto a la Historieta. Es importante luchar por la existencia de una buena Historieta en la que quepan todos los temas, sean didácticos, críticos, divulgativos, o simplemente de distracción, pero de calidad, caray! Uno ha de ser responsable de sus palabras y de sus obras.

P: Posteriormente, emprendes una de tus obras más ambiciosas *Bri D'Alban*, tristemente truncada por el cierre de la revista *Cimoc*. ¿Consideras que fue víctima de la crisis que afectó a nuestro mercado en los años noventa? ¿Qué motivos determinaron la debacle del mercado internacional y nacional de la historieta?

R: Concebí *Bri d'Alban* como una trilogía. El primer álbum narraba los acaecimientos vividos por el joven Bri con los cruzados de Simón de Montfort. En el segundo, tras vivir un tiempo en la abadía d'Alban, y para recuperar el perdón Papal y con él su herencia, parte para enrolarse en la muy poco conocida Cruzada de los Niños, que trata de embarcar en Génova para derrotar al Islam gracias a sus corazones puros (a diferencia de las desprestigiadas cruzadas de adultos, llenas de saqueadores, violadores y rufianes de toda condición), pero los que no mueren de hambre o ahogados por el camino, acaban siendo vendidos como esclavos en las costas de África. En el tercer álbum se narraba el retorno de Bri a Occitania, donde piensa enfrentarse a su hermanastro Guillaume y recuperar su feudo. Pero mortificado por los remordimientos y abandonado por su madre, Guillaume se ha ahorcado, frustrando la venganza. El pequeño castillo está ahora abandonado al uso que pobres y campesinos le dan y Bri regresará finalmente a la abadía para recluirse allí, alejándose del mundo que tanto le ha decepcionado.

Al cerrar Norma editorial la revista *Cimoc* la historia se detuvo. Para poder venderla en Francia, donde ya habían comprado el primer álbum, Rafael Martínez me propuso cambiar la continuación y reducir la trilogía a tan solo dos libros. Él estaba dispuesto a patrocinar un álbum más si bien descontando el precio por página que se cobraba al publicarse en *Cimoc* que ahora ya no existía. Yo, lo siento, pero ni quería cambiar la historia, ni estaba dispuesto a malvender mi trabajo.

Se me ha preguntado por qué no busqué un segundo editor con el que publicar los dos álbumes siguientes, y la respuesta es muy simple: Ningún editor quiere publicar dos álbumes que son continuación de otro del que los derechos de representación ni siquiera son suyos.

P: En Bri planteas un tema clave de la actualidad: la intolerancia religiosa. ¿Crees que la espiritualidad humana se tiñe siempre de sangre?

R: Jamás se ha derramado tanta sangre inocente, ni se han cometido atrocidades tan peregrinas, como bajo la intolerancia religiosa y en nombre de Dios. Y como es fácil ver, aún sigue.

P: Tras Bri, vuelves a colaborar asiduamente para el mercado extranjero. Destaca especialmente tu colaboración en Tex. ¿Cuál ha sido tu producción durante estos años y con quienes has trabajado? ¿Te has sentido distanciado o apartado del mercado español?

R: Con un mercado bajo mínimos en este país surgió la posibilidad de dibujar *Tex* para Sergio Bonelli y en él encontré al editor más honesto y de verdad interesado en su trabajo que yo haya conocido. Más que cuidar, mima a sus colaboradores y lo que debía haber sido el trabajo para un solo álbum se ha prolongado hasta hoy. Fue el mismo Sergio quien decidió que para su Tex formase yo equipo con Mauro Boselli como guionista y, la verdad, es que es un guionista extraordinario.

Apartado del mercado español no lo he estado enteramente, pues se han reeditado algunos álbumes y por primera vez el muy querido por mi Federico Mendelssohn Bartholdy.

P: ¿Hacia dónde crees que se encamina la historieta? ¿Todas las posibilidades de nuestro medio han sido aprovechadas o aún no hemos tocado techo?

R: Espero que hacia su normalización, y con ello quiero decir que se puedan encontrar libros de Historieta tanto en librerías no necesariamente especializadas, como en bibliotecas públicas no destinadas forzosamente a un público infantil. Que la gente pueda leer un álbum en público sin rubor, tal que lo hace con un buen libro, y que a ninguno nos parezca eso un acto fuera de lo normal. ¿Ha tocado techo la literatura? Pues lo mismo la historieta.

P: ¿Cómo van a influir el uso de las nuevas tecnologías en la concepción creativa de nuestro medio?

R: Yo no estoy en contra de las nuevas tecnologías. Que yo no las use para mi trabajo es una cuestión personal que se debe a que todavía me divierte más ensuciarme las manos con lápices, tintas y gouaches que cambiando los cartuchos de la impresora.

P: ¿Hay algún autor u obra actual que te llame poderosamente la atención?

R: No estoy muy al tanto de las últimas publicaciones, pero citaré a Gabriella Giandelli en historieta y a un dibujante japonés, Yoshitomo Nara, si bien es más ilustrador que historietista. Debe haber más gente válida, pero vivo en un pueblo donde hay más vacas y gallinas que habitantes humanos, así que estoy más al día en mugidos y cacareos que en lo último en publicaciones editoriales.

P: ¿Cuáles son tus proyectos actuales? Adelántanos algo…

R: Con Richard Marazano, un guionista francés, estamos trabajando una historia para Glénat (Francia) sobre una joven arquera mercenaria en la edad media, *Héloïse de Montfort*. Supongo que este año saldrá el primer álbum.

En cuanto a obra propia, pues sí estoy dando vueltas sobre los prolegómenos de un nuevo álbum. Pero yo soy muy lento preparando todo lo que eso implica y hasta que no lo tenga bien digerido prefiero no adelantar detalles.

Tebeosfera: Pues gracias por tu tiempo.

No hay de qué; en todo caso a vosotros por acordaros de mi para vuestra página.

LOS ROBINSONES DE LA TIERRA: LA CONNECTION DE FONT

ALFONS MOLINÉ

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 9-III-2009

LOS ROBINSONES DE LA TIERRA: LA "FRENCH CONNECTION" DE FONT

Cuando Alfonso Font publica la primera entrega de *Los Robinsones de la Tierra* (*Les Robinsons de la Terre* en el original francés) en *Pif-Gadget*, el popular semanario infantil/juvenil francés publicado por Éditions Vaillant, es ya un dibujante consolidado con quince años de carrera a sus espaldas que, tras haber trabajado mayoritariamente para las agencias barcelonesas que surtían a los mercados internacionales, como tantos de sus compañeros de profesión de nuestro país, en 1975 decide intentar la aventura de instalarse en París y trabajar directamente para el mercado francés, como previamente habían hecho Cabrero Arnal, Gabi, Julio Ribera, Antonio Parras y tantos otros talentos hispanos exiliados a tierras galas (aunque felizmente, nuestro artista regresaría a España a finales de la década). Recalando, por consejo de Víctor Mora, en la redacción de *Pif*, en breve obtiene allí trabajo, siendo su primera colaboración para la revista *Sandberg, père et fils*, serie sobre un juez y su hijo dedicados a resolver casos policíacos, con guiones del entonces debutante Patrick Cothias, años después célebre por *Las 7 vidas del gavilán* y otras creaciones. Pese a este debut prometedor, y tras una decena de episodios, la serie queda bruscamente interrumpida debido a discrepancias entre el guionista y la editorial. Seguidamente, Font realizaría, en colaboración con Carlos Giménez y Adolfo Usero bajo la firma común de Taller Premià 78 –que utilizarían igualmente para Tequila Bang y algún otro trabajo- otra serie con guiones de Bernard Solet, *Dossiers Mystère*, de la que en España aparecerían en 1981 un par de entregas en la efímera revista *Vilán*. Font ilustraría además para *Pif* un par de adaptaciones de obras de Julio Verne.

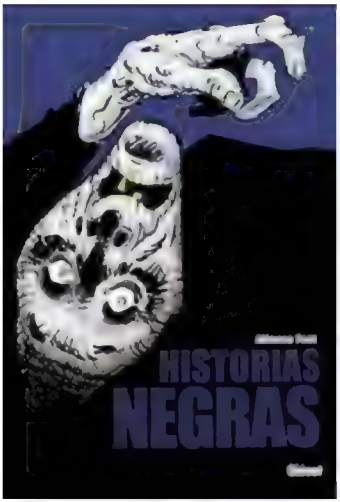
Pero es gracias a la intervención del guionista Roger Lécureux, redactor y prolífico guionista de *Pif*, que Font logra finalmente obtener "su" serie en dicha publicación. Lécureux deseaba introducir en sus páginas una serie de ciencia ficción en la línea de otra veterana serie del semanario y de la que él había realizado los guiones (surgida cuando este último fue fundado en 1945 con el título de *Vaillant*): *Les Pionniers de l'Espérance*, ilustrada por Raymond Poïvet, asimismo uno de los clásicos absolutos de la historieta francófona de ciencia ficción. Font, tras haber hecho gala de su talento en las páginas de *Pif* con las series arriba citadas, fue elegido para plasmar en viñetas el nuevo proyecto y, de este modo, *Les Robinsons de la Terre* debutaría en febrero de 1979 en el nº 518 de *Pif* (ó 1.754; hay que tener en cuenta que *Pif* seguía una doble numeración: una, contada a partir de 1945 con el nacimiento de *Vaillant*, y otra contada a partir de 1969 con el nº 1 de su nueva etapa con el título de *Pif-Gadget*), ganándose muy pronto el apoyo de sus jóvenes lectores.

El planteamiento de la serie, teniendo en cuenta el sector de público al que iba destinada, resulta simple pero efectivo, presentando un típico enfrentamiento entre el bien y el mal, eludiendo clichés maniqueístas, y aportando cierta crítica social -acaso convenga recordar que Éditions Vaillant dependía del Partido Comunista Francés- y algunas pinceladas de mensaje ecologista: la acción se inicia 250.000 siglos antes de nuestra era, girando la acción en torno a Thula, un paradisíaco satélite/mundo artificial perteneciente al planeta Axa, que es invadido por los "malos" de la historia, los zorkianos, liderados por Zorca, un déspota que luce, tal vez intencionalmente, unos significativos bigotes hitlerianos. Los "buenos" responden a los arquetipos habituales en este tipo de historias: hay un héroe y heroína ideales, Rodion y Lyla y el típico sabio inventor, Orloz, todos ellos axianos, más el benjamín del grupo, Tanou, un adolescente zorkiano cuya madre fue asesinada por Zorca. A bordo de Thula, los cuatro protagonistas, tras fugarse del satélite sometido por las fuerzas zorkianas, arribarán a lo que dentro de muchos milenios será el planeta Tierra, aún en plena era de los dinosaurios, donde habrán de enfrentarse a numerosos peligros, de los que a menudo saldrán airosos gracias a los conocimientos de Tanou sobre fabricación de armas y técnicas de supervivencia.

El dibujo es efectivo y dinámico, mostrándonos a un Font en plena madurez gráfica y sobresaliendo particularmente en el diseño de naves y arquitecturas espaciales, así como en el de los animales y paisajes prehistóricos. Todo ello resulta en un producto juvenil digno -que inevitablemente recuerda al Dani Futuro de Giménez, cuya colaboración conjunta con Font ya ha sido mencionada- que cumple con la misión de resultar atractivo al lector a que teóricamente va destinado, a la par que complace al lector adulto deseoso de disfrutar del buen hacer de un sólido profesional.

La saga de *Los Robinsones de la Tierra* concluiría a principios de 1982, tras 22 episodios que abarcan casi 250 páginas, en el nº 672 con un capítulo final titulado, apropiadamente, "Épilogue" (Éditions Vaillant dedicaría además un único álbum a la serie, reimprimiendo sus primeros episodios, en 1980). Por entonces, Font es ya un autor plenamente enfocado hacia el mercado adulto, habiendo ya dado buena muestra de ello con *Historias Negras* y *Cuentos de un futuro imperfecto*, y a punto de emprender la aventura de *Rambla* con sus personajes Clarke y Kubrick, para seguidamente iniciar una larga colaboración con Norma Editorial.

En España, *Los Robinsones de la Tierra* fue publicado inicialmente en 1980, en la breve y casi olvidada primera etapa de *Cimoc*, editada por Antonio San Román, antes de que el título fuera rescatado al año siguiente por Norma, iniciando con ello su etapa definitiva. Norma publicó además un primer álbum de la serie fuera de colección, retomando el material aparecido en el *Cimoc* "preNorma", para seguidamente publicar varios episodios más en el nuevo *Cimoc* y dedicarle un segundo álbum en 1983, *Evasión imposible*, como nº 10 de su colección *Cimoc Extra Color*, si bien parte del material permanece todavía inédito en España. Volviendo a Francia, *Los Robinsones de la Tierra* está siendo reeditada actualmente en álbumes por Éditions du Taupinambour, lo cual podría constituir una buena excusa para recuperarla igualmente para nuestro mercado tebeístico, especialmente en estos tiempos en que la firma de Font se halla casi ausente del mismo.



NEGRO ES EL COLOR
ANTONI GUIRAL

Edición:

ALFONSO FONT (2003, GLENAT) 1, 2003 p. 3-4
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 2003

Resumen / Abstract:

Notas: Artículo escrito en 2002 que sirvió como prólogo para la reedición en álbum de esta obra que realizó Glénat en 2003. Se reproduce aquí con permiso de su autor y se respeta su redacción original.

NEGRO ES EL COLOR....

Fue a finales de los setenta. Después de muchos años de navegar por oscuros y eximios mares de incertidumbre parecía que la industria española de la historieta resurgía. Tal vez los tiempos acompañaban; hubo quien creyó en que los viejos usos se iban desterrando, y la sensación de libertad responsable creció en el ambiente. El cómic participaba del cambio en una ceremonia iniciática que lo llevaba a la edad adulta; había revistas y álbumes con historietas que demostraban que el medio también podía llegar a la inteligencia. Una generación de autores que apenas había visto su firma en los tebeos de su propio país, pero que iba cargada de experiencia, sintió que había llegado el momento de profetizar en tierra propia. Una generación que tenía cosas que contar, y que ya desde mediados de los setenta lo hizo donde y cuando pudo (en revistas de humor o políticas, básicamente).

Alfonso Font forma parte de esa generación, aunque su trayectoria personal y profesional reserva matices que lo identifican. Font emigró y se convirtió durante dos años en autor francés; volvió, y como historietista concienciado participó en una historieta social y reivindicativa (sus historietas para *El Cuervo* y *Troya/Trocha* o *Tequila Bang!* para *La Calle* así lo demuestran), y en 1980 encontró en la revista *Creepy* el espacio para desarrollar la historieta que su conciencia le pedía en aquel momento. Se trataba de historietas cortas, de 2 páginas, sin protagonismo fijo y acogidas al muy significativo título de *Historias negras*. Dos años después Font, por los azares del destino, iniciaría una nueva etapa y crearía otras series, ya con personajes fijos, series atentas a las demandas del mercado, pero en 1984, de nuevo el azar, le devolvió a sus *Historias negras*, entonces en la revista *Cimoc*.

Negro es nuestro corazón...

Cuando abordó la realización de *Historias negras*, Font, con casi veinte años de profesión, había aprendido muy bien la lección. Conocía perfectamente la técnica de la historieta, la fórmula de contar historias en viñetas. Sabía escoger los planos en función de la intencionalidad dramática, componer la viñeta y la página, y conocía la utilidad de la elipsis para forjar el tempo narrativo, el alma mater de la narración y, por tanto, de los comics. Sabía cuándo debía ralentizar o acelerar (obsérvese con atención *Cuestión de marketing*), cómo remarcar los silencios (atención al final de *Cuando deja de nevar*) y cuándo desbordar al lector con sus diálogos (léase *La víctima*). Font, un dibujante completo dueño tanto de la técnica realista como de la caricatura, había escogido ya su camino estilístico. Su blanco y negro era un compendio del expresionismo y el impresionismo; la mancha le daba profundidad y rotundidad a sus dibujos, la línea enriquecía texturas y confería volumen a sus fondos y figuras.

En sus *Historias negras* Font se ocupa del género humano: de su lado oscuro. No de especímenes dotados para el mal, sino del "señor de la calle". En un ejercicio de voyeurismo, de fábula moral que muestra y evidencia, las historias de Font reflejan nuestra cotidiana crueldad, estulticia y estupidez. Con un cierto toque de parodia burlesca (sobre todo en las historias de la primera etapa), el retrato de nuestro comportamiento es presentado de forma tan feroz como en *El hijo muerto* o en *Cuando deja de nevar*, donde la habilidad de Font para explicar historias completas en dos páginas es más que evidente. Font ejerce de trovador de nuestras miserias, mostrándolas en un espejo apenas deformante, con la clarividencia del filósofo callejero que sabe interpretar lo que ve y que no teme profundizar en ello, tal vez pensando que si la autocrítica no es el camino para llegar a la perfección sí puede ayudamos a detectar los síntomas de la enfermedad.

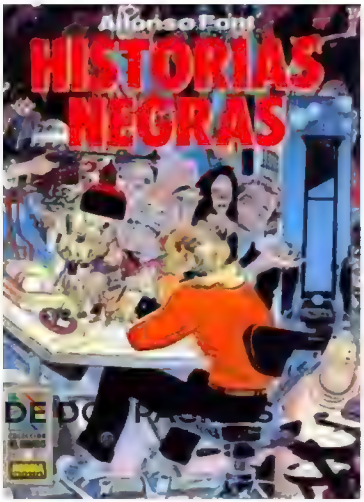
... Negra nuestra alma

Las Historias negras son, al fin y al cabo, pedazos de nuestra cotidianeidad que nos impulsan a la risa gracias a la facilidad de Font para encontrar el toque humorístico que sirva, tal vez, como pequeña válvula de escape a tanta presión. Ese humor negro no es, además, una concesión, sino una fórmula para remarcar el horror de unas situaciones con las que nos hemos cruzado, pero que creíamos haber borrado de la memoria.

En contra de lo que pueda parecer, Font cree en el género humano. Porque estas historias desbordan humanidad y muestran a un autor preocupado por lo que ocurre a su alrededor, un autor que utiliza la historieta para transmitir esa preocupación; el ser humano no sólo no es infalible e imperfecto, sino que

parece no darse cuenta de ello. Creo que estas *Historias negras* intentan ser un desgarrador toque de atención, el reflejo de una preocupación y una evidencia, y su contenido es intemporal y perfectamente válido para explicamos en cualquiera de nuestras épocas. *Historias negras* evidencia la importancia de una historieta comprometida y trascendente (no hay que temer a estas palabras), que no pretende hacemos mejor de lo que somos, sino invitamos a la reflexión.

A lectores como el que esto suscribe hay pocas historietas que en el momento de su primera lectura le hayan impactado en el sentido más literal del término, y las que componen *Historias negras* son algunas de ellas. Casi nunca se presenta la ocasión para agradecer personalmente a un músico, actor, actriz, ilustrador, escritor o historietista el haber compartido con un extraño una parte de su compromiso vital; aprovechemos ésta. Gracias, Alfonso, por tus *Historias negras*.



ALFONSO FONT O LA IMPORTANCIA DE DOS PÁGINAS

OSCAR DE MAJO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 5-III-2009

ALFONSO FONT O LA IMPORTANCIA DE DOS PÁGINAS

Introducción: el largo camino del dibujo al guion:

Alfonso Font es un dibujante camaleónico. De una a otra de sus obras, no se lo reconoce. Cambia, a veces diametralmente, el estilo de su dibujo, y no como consecuencia de una evolución, ya que el cambio no es cronológico, sino más bien como consecuencia de lo que quiere contar, del "tono" del relato (propio o ajeno) que van a reflejar esos dibujos. Y lo que digo no lo minimiza como dibujante: todo lo contrario, lo enaltece. No es fácil ser un dibujante camaleónico. Alfonso Font nunca se identificó con los que eligen el camino de lo fácil.

Si analizamos los dibujos de "Géminis", por ejemplo, no podemos negar la influencia de Alberto Breccia, sobre todo de "Mort Cinder" (reconocida por el mismo Font) a partir de algunas de sus viñetas (aunque no en su totalidad), en las que seguramente el tono y el devenir del relato de Carlos Echevarría le supieron breccianos. Lo mismo ocurre en algunas páginas de las "Historias Negras" que, indudablemente, ameritan abrevar de la fuente de Breccia. Sin embargo, no es un clon de Breccia: es Alfonso Font.

Aunque a Font no le guste, es evidente que el dibujo de "Jon Rohner" está claramente inspirado en el "Corto Maltés" de Hugo Pratt, y son prattianos hasta la médula los rostros, la ropa, las embarcaciones..., hasta la línea ondulante del mar. Sin embargo, no es Hugo Pratt (aunque la crítica fue dura con él en este caso): es Alfonso Font.

También hay trabajos de Font, sobre todo en escenas de amor o sexo, donde se evidencian semejanzas con Altuna o Manara, y no podemos negar la similitud de los trazos de "Federico Mendelssohn Bartholdy" con el "Snoopy" de Charles Monroe Schulz. Sin embargo, no es Altuna, no es Manara, no es Monroe Schulz: es Alfonso Font.

Y podríamos seguir enumerando coincidencias, si no fuera porque este no es el tema del artículo que estoy escribiendo; porque mi intención es contraponer el estilo camaleónico de Font como dibujante a un estilo propio de narrar que nuestro autor va puliendo desde que narra simplemente con el dibujo (con guiones de otros), hasta que emprende la aventura de convertirse en un artista integral y se atreve con su propia pluma. Un estilo de escritor que le debe no poco a lo camaleónico que tiene como dibujante.

De una manera muy sabia, Alfonso Font se toma 15 años para convertirse en guionista. Él mismo dice que cuando comienza, a mediados de la década del 60, "yo era muy joven, estudiaba dibujo y pintura y hacía mis pinitos en la historieta por dos razones muy simples: la primera es que me gustaba dibujar, no entendía mi vida si no era vinculada al dibujo; la segunda es que me gustaba leer y eso me empujaba también a mí a pretender contar historias. Mis aspiraciones se reducían pues a poder llegar a ser dibujante de historietas, que es como me gusta definir mi oficio. Dibujante de Historietas." [1]

Más que reveladoras estas declaraciones de Font: él era un dibujante de historietas y, por ser también un gran lector, "pretendía" llegar alguna vez a contar sus historias. Muchos dibujantes de historietas creen que hay que estudiar, y prepararse, y perfeccionarse, y tomarse su tiempo solamente para dibujar; y que cualquiera que sepa dibujar puede escribir también sus propios guiones. Craso error: el camino hacia el buen guionista es tan largo, empinado y trabajoso como el camino hacia el buen dibujante. Y Font lo tuvo claro desde un principio, aunque desde un principio sintió la necesidad de llegar algún día a contar sus propias historias. "Era eso: una necesidad. Por muy buenas relaciones que uno tenga con los guionistas que le han acompañado a lo largo de la vida profesional, no siempre estás de acuerdo en todo; y lo que yo tenía ganas de explicar debía hacerlo solo, como autor completo. Era un paso más en mi realización personal" [2]

Y recién en 1980 Font se siente con la experiencia suficiente para dar ese paso fundamental y decisivo en su carrera.

Las "Historias Negras": la importancia de decir todo en dos páginas

Muchos creen que es más fácil contar historias cortas que contar historias largas. Toni Boix, en la entrevista de la que se extraen las declaraciones de Font que reproducimos, le pregunta si empezó escribiendo historias cortas porque le parecía el mejor camino para ir creciendo como guionista. Otro error. Todo el que escribe sabe que hace falta mucho más talento y mucho más oficio para escribir una buena historia en dos páginas que para escribirla en cien. Jorge Luis Borges, por ejemplo, jamás escribió una novela; y es uno de los narradores más geniales y perfectos que dio nuestra lengua.

Font empieza, tal vez sin ser consciente, de la manera más difícil: escribiendo guiones cortos, muy cortos, cortísimos; contando historias completas en solamente dos páginas, y que casi siempre se resuelven en un par de viñetas... Quizás en una. Y si esta brevedad es difícil de lograr en un cuento, mucho más lo es en una historieta, en la que el texto escrito de dos páginas se reduce a unas pocas líneas, que no solamente deben ser muy buenas, muy efectivas, sino que deben estar acompañadas por un dibujo genial. Y aquí Font hace gala de su habilidad camaleónica, ya que, no solamente en las "Historias Negras" sino en toda su producción de relatos cortos, adaptará su lápiz a lo que está contando. Y para esto hay que tener mucha habilidad. Por algo, la mayoría de los autores, cuando la editorial les da dos páginas de una revista, prefiere echar mano al "continuará"...

Hechas estas largas aclaraciones, vamos pues a desmenuzar (quizás el término más adecuado fuera "descuartizar") unas pocas "Historias Negras", que son el tema de este estudio.

Antoni Guiral, en la introducción a las *Historias Negras* que publica Norma Editorial en 1990, dice: "El género humano es, probablemente, uno de los más estúpidos que jamás hayan hollado la corteza terrestre". Excelente manera de empezar una introducción. Las *Historias Negras* de Alfonso Font son un espejo deformante y grotesco de la estupidez humana.

Week End

La primera de las historias, "Week End" (a mi entender, una de las más logradas –si no la mejor-) demuestra la estupidez humana con un golpe inicial más que certero. En la primera de las dos páginas, vemos un grupo de pobres desgraciados que llegan a un campo de concentración nazi y son sometidos cruelmente a todo tipo de humillaciones y maltratos. En la segunda, descubrimos que el tal campo es una "empresa" que se dedica a darles a los multimillonarios aburridos y ávidos de emociones fuertes una experiencia única por la que pagan cantidades abultadísimas y de la que se van doloridos pero dichosos, y dispuestos a recomendársela a sus amigos.

Asombra quizás la última viñeta, solamente de texto, casi margen de la página dibujada, en la que Font, al estilo de los cuentos de Horacio Quiroga, le hace al lector la advertencia de que esta historia está basada en un hecho real: "Quizás algún lector haya quedado perplejo por el final de esta historia. Pero es real. Cerca de Londres, en la Inglaterra de 1981, podrá –si así lo pide el cuerpo- gozar de las fuertes emociones de un campo de exterminio nazi, por un módico precio. Cualquier buena agencia de viajes podrá informarle. ¡Feliz wek end! Y el lunes, la vida sigue... De momento...

Varias cosas para destacar: primero, el interés que ya se manifiesta en Alfonso Font por el "margen" de la página, que llegará a su máxima expresión en las *Aventuras de Federico Mendelssohn Bartholdy*; segundo, la necesidad de recalcar que es un hecho de la vida real, que, en definitiva, es lo que más golpea al lector: en la realidad de la historieta todo es posible, pero que esa realidad bizarra y absurda pertenezca al mundo en el que vivimos es demasiado fuerte; tercero, la ironía de la advertencia: con ese "la vida sigue... De momento" nos está indicando que, como la estupidez humana no tiene límites, esta recreación puede volver

a ser real. Y esto es lo que vuelve realmente negra a esta historia, que va oscureciéndose gradualmente de acuerdo con el siguiente esquema:

1. El campo de exterminio nazi (página 1).
2. El hecho de que sea una escena real montada para millonarios aburridos que disfrutan con su propia vejación y deshumanización, y que pagan por ello (página 2).
3. La paradoja de que esta historia no sea un invento del autor, sino que exista en el mundo real contemporáneo a la historieta (viñeta final).
4. La advertencia de que pueda volver a pasar, justamente porque existen en la vida real situaciones como esta (viñeta final).

Este oscurecimiento de una historia completa, compleja y consistente, de un negro a un negrísimo, con un *crescendo* continuo, tiene no solo el inmenso valor de haberse realizado en dos páginas, sino que dos de sus cuatro estadios (los más importantes) se dan en pocas palabras, sin el auxilio de la imagen, en la viñeta (casi margen) final. Si esto no es genial..., ¿dónde podríamos buscar la genialidad?

La Ejecución

No se puede (por razones obvias) hacer un análisis pormenorizado de cada uno de estos pares de páginas. Voy a elegir solamente 3 de las 18 historias (a propósito, voy a dejar de lado las dos que exceden el par de páginas), a riesgo de dejar en el tintero a muchas que merecerían plasmarse también en estas tintas.

Seguimos con "La Ejecución", en la que vemos al clásico preso con traje a rayas que será ejecutado por los delitos que cometió. Toda la primera página es casi escenográfica, casi sin palabras, con imágenes que nos describen el ambiente sórdido de la cárcel, en el que aparecen de pronto las figuras del alcalde (representante de la Ley Humana) y el cura (representante de la Ley Divina), que no podían faltar. Después de que el sacerdote lo absuelve de sus pecados y ambos se hacen a un lado, el condenado se enfrenta al pelotón que va a fusilarlo... Y pasamos a la segunda página.

La sorpresa es inmediata: las armas no se disparan, el alcalde le dice al preso, en tono jocoso, que todo es una broma, que no habrá pensado que iban a matarlo de verdad, que se trataba nada más que de "un sustillo" -porque de alguna manera había que castigarlo-, que es de esperar que le haya servido de escarmiento... Y el hombre se relaja... Y le convidan un puro... Y se lo encienden... Y estalla... Y le destroza la cabeza...

Lo importante, lo que realmente hace negra esta historia, es la reflexión final del alcalde y el cura. Dice el alcalde: "Sí, sí... Me parece mejor este sistema... Mueren con la esperanza de haber sido perdonados, sin miedo. ¡Sin enterarse! Hay que reconocerlo... Es un sistema más humano...". Y contesta el cura: "Al menos,

más tiempo para reconciliarse con Dios sí que les da...".

Las historias de nuestros países, trágicamente coincidentes, nos han dado muestras de sobra de esta asociación ilícita y macabra entre el Estado y la Iglesia, las dos grandes instituciones que deberían protegernos y asegurarnos bienestar, y que creen siempre que lo hacen, aunque nos estén matando. Alfonso Font resuelve esta "minitragedia" negra en dos páginas en un tono grotesco y que (Dios nos perdone), incluso, nos hace reír...

En historias como esta, aunque sea a través de esa risa no contenida a tiempo, surge otra de las constantes que se dan en *Historias Negras*: el *mea culpa*. Dice Guiral en la introducción ya mencionada: "Cuando uno lee estas historias clama en su subconsciente la frase: "Yo no he sido", en un vano intento de exorcizar fantasmas que nunca acaban de considerar como personales. Pero aquí no cabe el autoengaño. Todos estamos reflejados en estas "Historias Negras". No se salva ni Dios.

¡Señor! ¡Señor!

La tercera de las arbitrariamente elegidas comienza y termina con la misma apacible viñeta: una tranquila casa en las afueras de la ciudad, con un auto en la puerta y dos "globos" típicos de historieta que salen de una de las ventanas de la casa: el primero, que reproduce la voz de un noticiero de TV que anuncia que dos jóvenes cometieron un delito y se dieron a la fuga; y el segundo, que refleja el estupor de uno de los dueños de casa (no sabemos bien de cuál) que exclama entre la indignación, el rezo y el pedido de protección divina: ¡Señor! ¡Señor!

Sigue la historia con las reflexiones del matrimonio, que oscilan entre la indignación y la posibilidad de mudarse a un lugar menos apartado, hasta que escuchan ruidos abajo y, asustados, toman un arma, apagan las luces, bajan las escaleras y disparan a una sombra que se mueve, pensando que son ladrones. Cuando encienden, descubren que es el hijo subnormal de la panadera, que estaba buscando su pelota y que, por el hecho de balbucear algunas palabras, sabemos todavía vivo.

Nuevamente la segunda página nos muestra la inesperada resolución de la historia: temerosos del castigo de la ley, no del de Dios (¡Señor! ¡Señor!), la pareja decide deshacerse del muchacho moribundo y empiezan a pensar en qué hacer con él. La solución es la caldera del sótano, pero no entra; es demasiado grande. Lo mejor es descuartizarlo a hachazos y arrojar los pedazos, uno por uno, al fuego. Terminada la tarea, vuelven a la cama y es allí donde se repite la primera viñeta: una tranquila casa en las afueras de la ciudad, con un auto en la puerta y dos "globos" típicos de historieta que salen de una de las ventanas de la casa: el primero, que reproduce la voz de un noticiero de TV que anuncia que dos jóvenes cometieron un delito y se dieron a la fuga; y el segundo, que refleja el estupor de uno de los dueños de casa (no sabemos bien de cuál) que exclama entre la indignación, el rezo y el pedido de protección divina: ¡Señor! ¡Señor!

Negras, sí... Negras

En nombre del buen gusto, prefiero terminar aquí. En vano contaría argumentos que resultarían escatológicos y que podrían llegar a parecer simplemente horrorosos, cuando de ninguna manera es eso lo que arroja su lectura. El objetivo principal de estas reseñas es acercar a los que no leyeron *Historias Negras* al texto original, teniendo en cuenta que hay 15 más de las que todavía no tienen idea.

Por mi parte, prefiero tratar de emular a Alfonso Font y elegir la brevedad, con el único temor, como ya dije, de ser injusto y dejar de lado historias tan o más apasionantes que las tres que elegí, más o menos caprichosamente. Y asumo el riesgo de disgustar a los que sigan pensando, ignorando a narradores como Jorge Luis Borges y Alfonso Font, que lo breve es sinónimo de lo fácil.

[1] Entrevista de Toni Boix para Zona Negativa (29 de noviembre de 2007).

[2] Ibidem.

CLARKE Y KUBRICK, LOS ESPACIALISTAS, LTD. MORTADELO Y FILEMÓN ACROSS THE UNIVERSE

ANTONIO SANTOS

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 15-III-2009

Reseña:

CIMOC (1982, NORMA) -PRESENTA-

***CLARKE & KUBRICK, LOS ESPACIALISTAS, LTD.* MORTADELO Y FILEMÓN across the Universe!**

Kubrick y Clarke (que no son LEWIS Y CLARKE, que tanto ensancharon las fronteras interiores americanas), currantes espacializados S. L., se enfrentan a gran número de peripecias tratando, nada más, de cumplir con sus empleos. Ellos no buscan líos, pero éstos les salen al paso, llenos además de una policroma gama de facetas, resaltadas por un inteligente sentido del humor y la más fina ironía.

CURRANTES.-

Sobre el autor de las historias examinadas, ALFONSO FONT, originalmente servidas en episodios autoconclusivos, y luego en capítulos serializados, (y del guionista, si nos remitimos al *DICCIONARIO DEL CÓMIC* -PATRICK GAUMER, CLAUDE MOLITERNI- que asigna la autoría de los guiones a R. LÉCUREUX, [SIC]), no vamos a emitir ningún comentario, conscientes de la existencia de una batería de reseñas al respecto, así que pasaremos a las impresiones deducidas de la lectura de las extraordinarias aventuras en las que se ven envueltos estos dos currantes, más a la fuerza que por accidente. No nos atrevemos a llamarlos *héroes*, ni tampoco *antihéroes*, pues desfilan estupefactos, como cualquiera de nosotros sometidos a sus pruebas, a lo largo de sus peripecias, poniendo tamaños ojos y expresiones.

Lo más llamativo de sus lances, más allá de la elegante ironía y el potente, mas sutil, mensaje social que poseen, es la arquitectura de los personajes, el detalle marcado de sus psicologías: uno de ellos es pasional, algo alocado, mientras que el otro es frío y reposado, de apariencia más madura, y goza de la ventaja de tener tiempo para pensar

mientras su compañero se desgañita y explaya acogotando a la más variada hueste de secundarios (retratados por Font con catadura caricaturesca) que se encrespan, a su vez, con las diatribas inflamadas del ofendido.

CLARKE & KUBRICK (esta está tirada: es obvio a quiénes se refieren, ¿no?) transportan por el espacio, al modo de DENNIS HOPPER en *TRANSPORTE ESPACIAL*, y a sueldo de unas empresas poderosas de un planeta Tierra del siglo XXI en expansión estelar, las más diversas cosas, o reemplazan a los técnicos espaciales más sofocados, descubriendo que un jaleo, digno del aguerrido HAN SOLO o de otros aventureros de igual pelaje, les está esperando, ¡y a ver cómo salen del aprieto! (por cierto, que se atavían un tanto al estilo del famoso CORELLIANO).

Los protagonistas en una taberna galactica

C&K, vamos a tomarnos esta confianza, con sus pintas de futbolistas de los 1970, por sus frondosas melenas y patillas de bandoleros a lo CURRO JIMÉNEZ, anadean por el Universo lanzando guiños a obras famosas del género de la ciencia ficción (aunque no forzosamente), sustento para el desarrollo del mencionado mensaje social y la parábola reflexiva, moralizante. Garlan divertidos comentarios y se adornan de golpes de humor y efectos útiles para describirnos un eventual *futuro*, aunque, como evidencia la saga de *LA RESERVA DE LOS LOCOS* (que desarrolla un relato de EDGAR A. POE: *EL SISTEMA DEL DOCTOR TARR Y EL PROFESOR FETHER)*, lo que se persigue es criticar una burocracia sobreabundada, el delirio de un militarismo de opereta empeñado en dilapidar ingentes cantidades de dinero en la construcción de un mecanismo (muy semejante a los robots que asediaron a JUDGE DREDD en su expedición a través de LA TIERRA MALDITA) invencible, tanto para el enemigo como para el amigo. También denuesta la parálisis de un procedimiento que exige imperativamente pólizas por triplicado para funcionar con precisión prusiana y, por fin, desarrolla el sueño utópico (e irrealizable) de una sociedad en paz y progreso humanista en un entorno ecológico puro y equilibrado, responsable.

LOS HOMBRES QUE VENDIERON EL MUNDO.-

C&K frecuentan bares brumosos llenos de parroquianos borrascosos, señal de que los arrabales perniciosos gozarán de férrea buena salud en el *futuro* siglo XXI (que tan amargamente ya vivimos), sujetos ataviados al modo de la tripulación de la *NOSTROMO* de *ALIEN, EL 8º PASAJERO* (es obvia la influencia fílmica en bastantes planchas, pero tan bien integradas que parecen ser, estas viñetas, génesis de aquellos fotogramas) y donde buscan una grata compañía femenina, a la que tratan de engatusar con el relato de sus vivencias, dignas del repertorio del BARÓN DE MÜNCHHAUSEN, aunque, claro, lo *tirado* de su aspecto les roba lustre.

En cambio, ¡ellos vendieron el mundo! Iban a embaucar, actuando como agentes de una inflexible multinacional con ínfulas cósmicas, a la población de un planeta rico en joyas, ¡y terminan astutamente camelados por los, en apariencia, ingenuos nativos, quienes los embrollan con un juego delirante de traductores simultáneos, evitando así padecer la suerte de los propietarios de la isla de Manhattan! Para resolver el apuro, se recurre a un primitivo y titubeante concepto del hacker e internet, una visión casi prehistórica de los medios informáticos y sus posibilidades.

Acaso, y pese al volumen de sus aciertos y chistes agradables, esta saga, que tanto marcará a sus protagonistas, es de la más endeble de las leídas, como si Font se hubiera visto comprometido en un proyecto de muchas planchas que luego no requería tantas, resintiendo ligeramente su resultado.

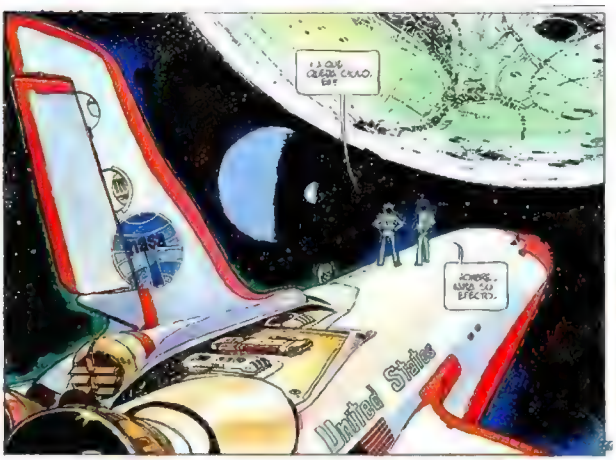
Los estafadores

DESDE UN ASPECTO "TÉCNICO".-

Aunque comprendemos que C&K pretenden fabular con moraleja a través de sus (des)venturas, se sirven de un entorno de rica y abundante ciencia ficción para hacerlas más digestivas al lector, recurso que suele ser el vehículo más idóneo para este tipo de empeños. Es la poderosa ventaja que posee un género donde los amigos de la *ovnitología* hacen su agosto tan óptimamente, capaz de engendrar augurios más o menos atinados. Con frecuencia, no obstante, los autores no dan ni una. Pero eso no debe alarmarnos. Es un género que también provee de esparcimiento. El problema surge cuando el autor se torna augur inflexible y se convence de la infalibilidad de su predicción (ASIMOV), aunque después no llegue ni a la categoría de CASANDRA (la de ILIÓN).

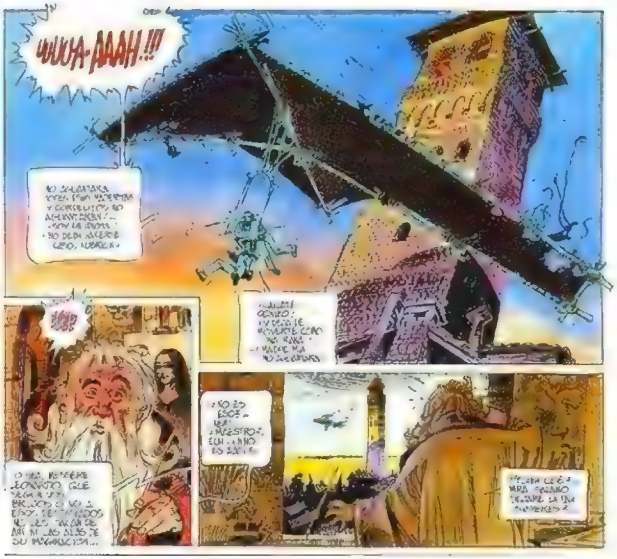
Aunque podemos ver un anticipo de *THE MATRIX* en estas planchas, un remedo del bar de TATOOINE, una pizca del *VIAJE ALUCINANTE* y del *egotour* de *DESAFÍO TOTAL*, C&K tienden más a las atmósferas costumbristas cuyos decorados son, empero, los pasillos de la TANTIVE IV o un aspecto de la Tierra que nos recuerda a CORUSCANT, viñeta llamativa por lo temprano del detalle (1982). Resulta interesante apreciar que, en estas historias, no se intuyera el auge de la telefonía celular ni de Internet. Las computadoras están limitadas a ámbitos de poder e industria. Nuestro 2009, en este aspecto, es mucho más revolucionario y futurista.

Esta imagen, y la inferior, muestran un planeta Tierra que parece remitir a otro mundo...



En la serie se efectúan viajes hiperlumínicos y por el tiempo (esa saga parece, sobre todo, homenajear la fluente inventiva de LEONARDO DA VINCI), engalanándose con tics de las SITCOMS que protagonizara PETER SELLERS, sufren teletransportación y conocen a alienígenas, pero la huella de los 1980 no abandona, para nada, a sus protagonistas, que tanto tienen también de tripulantes de *EL ENANO ROJO*.

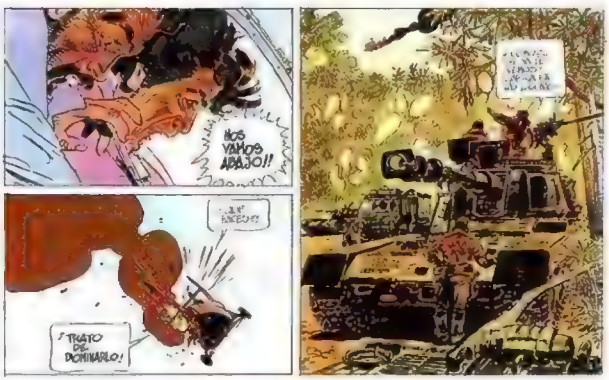
La importancia del CYBERPUNK (subgénero agotado) no se anticipa en estas historietas; la Sociedad sigue regida por gobiernos circunscritos a los bloques de la GUERRA FRÍA, no son planetarios, y las Corporaciones aludidas, pese a lo intimidante o barroco de sus sigas (C.E.E), no tienen más que un alcance limitado y temeroso de la ley (al contrario que en *ROLLERBALL*, la buena, la de 1975). Un vistazo a nuestro entorno (aunque no poseamos colonias lunares ni marcianas) nos promete un mañana más dinámico y avanzado que el plasmado en C&K, y no se trata, al contrario de en *BLADE RUNNER*, que su ambiente posea un retroaspecto tipo 1950 en 2019 por capricho. Es una falta de visión, de profundidad, lo que ofusca a los autores, ceñidos escrupulosamente a los cánones de la CF según Asimov, Clarke, BRADBURY o cualquiera de esas figuras que afianzaron el género en el acervo cultural, negándose a innovar por su cuenta.



Viñetas de El amo del mundo, con Leonardo da Vinci homenajeado

RECAPITULANDO.-

Pese a las obvias influencias gráficas francesas que C&K manifiestan, los aires a HUMANOIDES ASOCIADOS que desprenden, sus aventuras, sobre todo, nos recuerdan a las del singular astronauta IJON TICHY, creado por el anti Asimov, STANISLAW LEM, en cuyas andanzas el Universo era un sitio un tanto estrambótico y como para tomárselo a guasa. C&K también nos recuerdan, en este *BUDDY COMIC*, a *BURTON & CYB*, de ANTONIO SEGURA y JOSÉ ORTIZ (editado por TOUTAIN), otros aventureros *del futuro* aunque su ambiente parezca un tanto más agresivo, con un tinte a lo *RANXEROX*. Peor, de todas las parejas del cómic que sufren las más descabaladas aventuras, las de C&K evocan poderosamente a las de *Mortadelo y Filemón*, bien que lacrados en un traje espacial y lanzados al conflictivo albur de las estrellas.



Viñetas de La reserva de los locos

No podemos hablar negativamente de ningún aspecto de este compendio de historias, divertidas, originales en cierto modo, que quizás no sean innovadoras (aluden hasta a *LA VUELTA AL MUNDO EN OCHENTA DÍAS*) aunque tan bien retratadas que casi lo parecen. El dibujo de Font (que nos recuerda, por el rasguñado de su entintado, al de PAUL NEARY, un artista habitual de la editorial WARREN, por sobre el de otros muchos) destaca por el elástico y surtido juego de expresiones de los personajes, encuadrándolas perfectamente en el fotograma de la viñeta, que aprovecha del todo el recurso gráfico narrativo.

Apreciamos que el color está aplicado con acuarela, otra de las leves ironías que adornan a este tebeo sobre *el futuro*, que, al contrario de los actuales, no se beneficia del Photoshop. Pero produce un resultado cálido, agradable,

sensible, diferente al que proporciona una eficaz pero impersonal máquina.

Para quienes no conozcan a esta divertida pareja de obreros espacializados del AVIADOR DRO, nos vamos a permitir recomendárselos. No van a encontrar nada nuevo (naves, viajes, computadoras, extraterrestres...), no les verán rescatar princesas en peligro ni hacer tambalear siniestros imperios galácticos, tampoco huirán de tenebrosos seres siderales o robots implacables, pero reconocerán a estimados iconos de nuestra historieta que, como reza el título de esa historia de ROBERT A. HEINLEIN: *CONSIGUE UN TRAJE ESPACIAL: VIAJARÁS* por los más variados espacios de la cotidianeidad, enmascarada de porvenir gracias a un poco de papel de aluminio.

Reseña por Antonio Santos. De su serie GRAMÁTICA PARDA, entrega 22

FICHA TÉCNICA.-

TÍTULO:*CLARKE & KUBRICK, LOS ESPACIALISTAS, LTD.*

GUION, DIBUJO Y COLOR: ALFONSO FONT

EDITA (ESPAÑA): NORMA EDITORIAL, sobre material de 1982-85

Serie de cuatro aventuras de las cuales solamente se recopilaron dos en libro

ROHNER. CUENTOS Y FÁBULAS DEL MARINERO ALEGRE

NINO ORTEA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 20-III-2009

Reseña:

JON ROHNER, MARINO (2008, PLANETA-DEAGOSTINI)

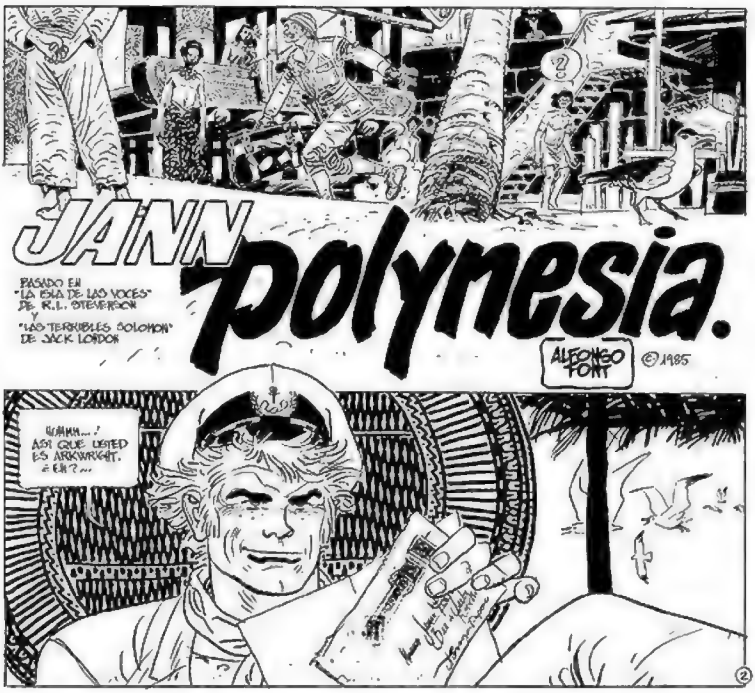
ROHNER. CUENTOS Y FÁBULAS DEL MARINERO ALEGRE.

Hay personas, quizás más de las que creemos, capaces de moldear su existencia con el cincel de la pasión y el martillo de la determinación; pero, son pocos los capaces de convertir su obra de vida en un resultado apasionante para los que nos limitamos a vivir los trasuntos de los otros. El catalán Alfonso Font es uno de esos contados forjadores de empatía, el escocés Robert Louis Stevenson fue otro de ellos. Estos creadores nos presentan reflexiones vestidas de aventuras, denuncias sociales engalanadas como andanzas, y nos llevan a otros mundos para conocer el nuestro. Ambos artistas muestran un gran humanismo en su fe ciega en el individuo frente a la sociedad.

Sus relatos, protagonizados habitualmente por solitarios solidarios, son un canto a la necesidad de entender el mundo como una suma de todos en igualdad, y no como una fracción en la que un numerador minoritario quiebra al denominador mayoritario. Sus personajes tienen ese halo de locura que conferimos a los idealistas que se alejan de las convenciones sociales. Por lo tanto, pueden ser tenidos por amorales, o temidos por violentos, simplemente por seguir su propio código ético marcado por la dignidad.

La reciente reedición, por parte de Planeta DeAgostini, de la obra de Alfonso Font *Jon Rohner, marino* nos permite navegar por costas comunes a ambos autores.

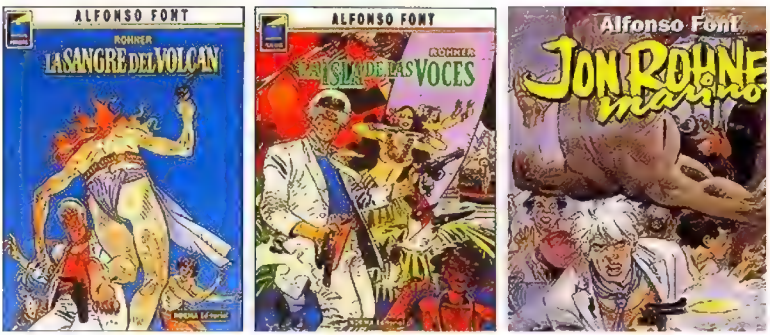
La singladura de Rohner comenzó con otro nombre y otro aspecto; como bien explica su creador en la entrevista "Las fronteras de la aventura", efectuada por Javier Mora Bordel y Manuel Barrero para el este mismo número de *Tebeosfera*. Gracias a Jann Polinesia, Font había realizado un sentido homenaje a dos relatos, "La isla de las voces" de R. L Stevenson y "Las terribles Salomón" de Jack London, mágicos no sólo dentro del género de aventuras, si no que desde cualquier perspectiva narrativa.



La primera aparición de este personaje, en blanco y negro.

Con el paso del tiempo, Jann pasó a llamarse Jon, de apellido Rohner; su aspecto se endureció aunque mantuvo el espíritu de Jim Hawkins y no el de Jon Silver; su goleta abandonó las coordenadas en blanco y negro por la cartografía a color; y Stevenson pasó de inspirador a personaje de la obra.

La presente estampación de Planeta, agrupa las siete historias publicadas con anterioridad en la revista *Cimoc* junto con una cuidada introducción donde Font comparte algunos de sus mecanismos como guionista, a la vez que deja clara su pasión por el escritor de "El diablo de la botella". A diferencia del álbum recopilatorio publicado en su momento por Norma, estamos ante una edición respetuosa con el coloreado, ortografía e información ofrecidos por su creador.

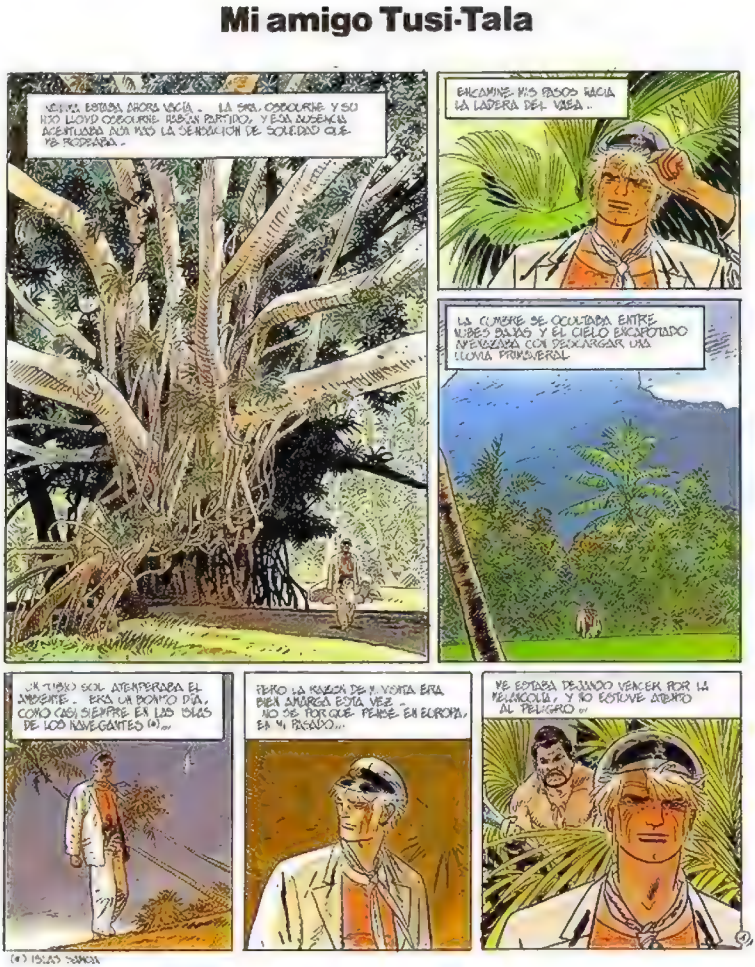


Los álbumes publicados por Norma sobre esta serie.

Para quienes desconozcan la obra, y el viento del azar los haya mantenido alejados de los litorales fértiles donde se asientan los cuidados estudios de mis compañeros de revista sobre la obra y figura de Alfonso Font, les comentaré que este álbum en tapa dura, de 104 páginas a color, se articula sobre el supuesto de la alegoría de un marino que establece amistad con el escritor Robert Louis Stevenson y su esposa. Marinero que muy bien podía encarnar a la inspiración que esporádicamente desciende de El Parnaso para contarle

historias al oído de todo fabulador; o a la figura del diálogo que se establece entre el lector y el escritor. Cada uno de los siete episodios recogidos corresponde con un relato que el capitán les cuenta al matrimonio en su casa de Samoa; salvo el primero, "Mi amigo Tusi-Tala", rememorado ante la tumba de Stevenson.

En su momento, Rohner sufrió el infortunio de ser considerado como una especie de remedo del iconográfico Corto Maltés. Al gusto de los creadores de ambos personajes por la narrativa de aventuras, y su buen tino a la hora de ambientar sus historias, se suma que estamos ante dos personajes que comparten el ser marinos durante los albores de la I Guerra Mundial. Como si el autor de "Clarke & Kubrick" pudiera ser reducido a la categoría de mero copista…



La presencia de un aventurero y la sombra de un narrador: Hubo Pratt.

Pero bueno, al igual que Stevenson es relegado a escritor para niños por la sencillez con la que reflexiona sobre temas vitales, algún precio tendría que pagar Font por compartir su don para hacer que lo complejo parezca sencillo cuando él lo plasma. Son más, en realidad, los rasgos que unen a ambos creadores: desde el haber presentado la mayoría de sus obras en forma serializada, hasta el haber desplegado en sus relatos una reflexión lúcida sobre la dualidad humana. Es quizás este alejamiento del maniqueísmo uno de los rasgos que más distinguen a los protagonistas del catalán, y que Rohner —piloto contrabandista que siempre lleva un revólver al cinto— encarna a la perfección.

Tomemos por ejemplo el relato de 10 páginas "Los dientes del tiburón". En él, se nos presenta el enfrentamiento del marino con una compañía multinacional y las tropas de ocupación colonial. La disputa no se produce por una defensa de los derechos de los nativos por parte del ¿héroe? frente a los explotadores; no, Rohner los desafiará por haberle truncado una posibilidad de negocio, y su enfrentamiento será mediante una venganza disimulada de casualidad, en la que el único beneficio es el haber hecho saber a un par de miserables que con él no se juega. El opresor seguirá oprimiendo, y alguien intentará hacer dinero donde Jon no pudo.

Como es habitual en su obra, tras el barniz aventurero e incluso sarcástico de cualquiera de estos siete capítulos, Font presenta una reflexión sobre ciertos principios económico / políticos de la Sociedad actual. Principios presentes en nuestro mundo desde que Caín le aplicó una OPA hostil a Abel; o desde que el Casero echó en su ira a Adán y Eva de su parcela en el Paraíso. Y es que la codicia y la intransigencia, son dos carretas que tiran más de nuestros instintos que un buen par de... acciones.

Rohner y Stevenson, dos al encuentro de la dualidad.

Al igual que en "El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde", de Stevenson, bajo la estructura de un relato de terror aparecen una reflexión sobre el conflicto que todo hombre cuerdo mantiene entre los diversos instintos de su razón a la par que una crítica abierta al victorianismo, ya en las primeras páginas de *Jon Rohner, marino* apreciamos una plasmación de la idea de que la frontera entre el Bien y el Mal es tan difusa como el límite entre unas aguas territoriales y las internacionales. Todo depende de quién interprete los hechos: el Stevenson ficticio pedirá a Rohner que cometa un secuestro con el fin de evitar una guerra. Un acto ilegal impedirá uno inmoral; aunque lo moral se enfrente muchas veces a lo justo, como bien recuerda Font al destacar que la moralidad impedía en pleno siglo XIX que las mujeres pasearan en pleno domingo escocés.

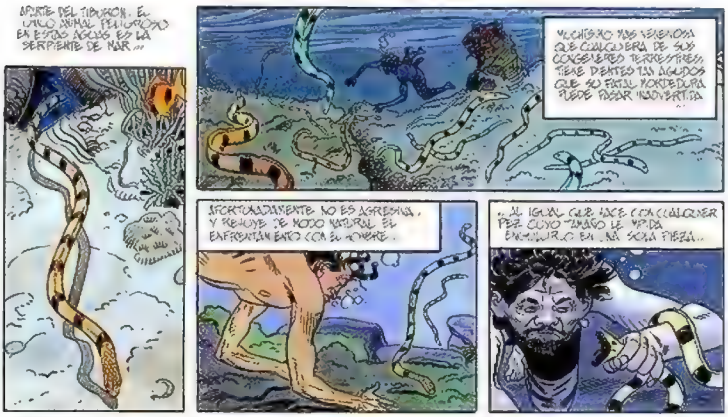
Pese a lo leído, no crean que estamos ante un posicionamiento idealista o filantrópico. Les voy a referir a mis dos pasajes favoritos en la obra:

> Pocas páginas más adelante, en el lance "La sangre del volcán", veremos cómo el amor no sólo es presentado como una fuerza autodestructiva cuando se convierte en obsesión; también asistiremos a las maneras en que una deseable nativa humilla y anula a aquél que había cometido el error de convertirla en objeto de su atención.

La sangre del volcán

O, en el soberbio relato final, "Los sembradores de estrellas", disfrutaremos de un acercamiento acertado a la condición de ser diferente en una sociedad estereotipada, donde calificamos de monstruoso a lo disparejo; y en la que sentimos compasión hacia quien sólo nos pide comprensión.

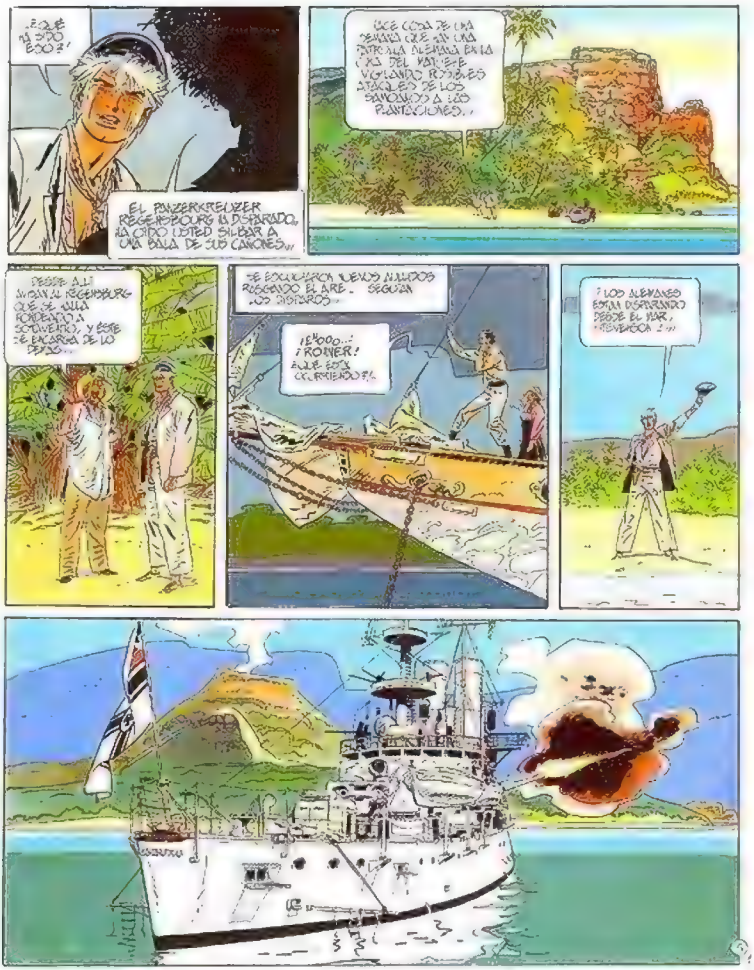
LOS SEMBRADORES DE ESTRELLAS



A lo largo de los siete cuentos que componen este tebeo, todos ellos de una extensión que oscila entre las 10 y las 20 páginas, Font firma la que quizás sea una de sus mejores obras narrativas. Como es habitual en él, deja que las acciones, y los diálogos definan a sus personajes, sin actuar de narrador omnisciente —sus textos de apoyo cumplen un papel bien lírico o explicativo— y sin asentar prejuicios en sus lectores. Es en lo breve del espacio donde despliega su destreza narrativa, al componer historias cerradas pese a contar con unos personajes repetitivos, que funcionan perfectamente de forma unitaria, prestándose cada una a ser leída en orden aleatorio.

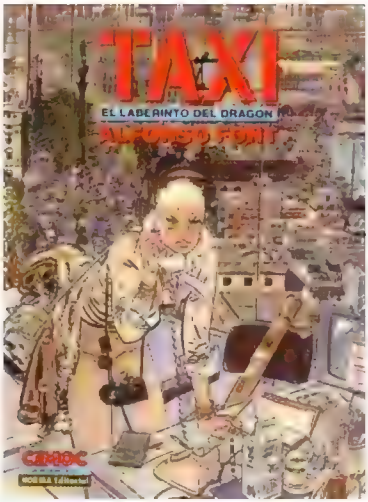
Pese a que todas las leyendas presentan un arranque parecido —Jon rememora andanzas del pasado— y en muchas se incorporan fragmentos reales de la vida de Stevenson, su desarrollo e interpretación son múltiples, y difieren con cada lectura. Por ejemplo, al escribir estas líneas se me viene a la cabeza la coincidencia entre el número de capítulos y el de pecados capitales, a la vez que la forma en que todos éstos aparecen reflejados, incluso en los supuestos personajes positivos.

En cuanto al trabajo gráfico mostrado aquí, destaca una exaltación de la asimetría de los paisajes naturales frente a lo comedido de las figuras humanas, empequeñecidas en unos entornos que parecen idílicos en su plasmación realista. El coloreado, que no tiene que envidiar al de las acuarelas de William Turner, se plasma muy suelto, de gran luminosidad alternada con una bruma de abstracción lírica en el tratamiento de ciertas formas, trasmitiendo el conjunto de la obra una clara evocación naïf.



El hombre inserto en un paisaje colosal y colorista.

Permítanme, en mi modestia, no sólo aconsejarles la lectura de *Jon Rohner, marino* —una obra impregnada de la pasión de la juventud y que rezuma la experiencia de la madurez— si no sugerirles que la regalen a un amigo. A ese amigo con el que les hubiera gustado compartir rutinas que a su lado se habrían convertido en aventuras.

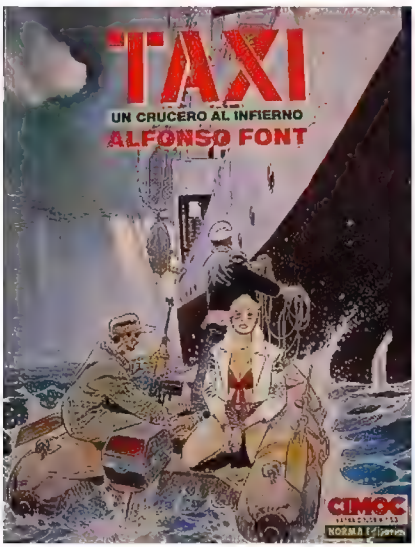


TAXI. UN PASEO POR BARCELONA
MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 19-III-2009

TAXI. UN PASEO POR BARCELONA.



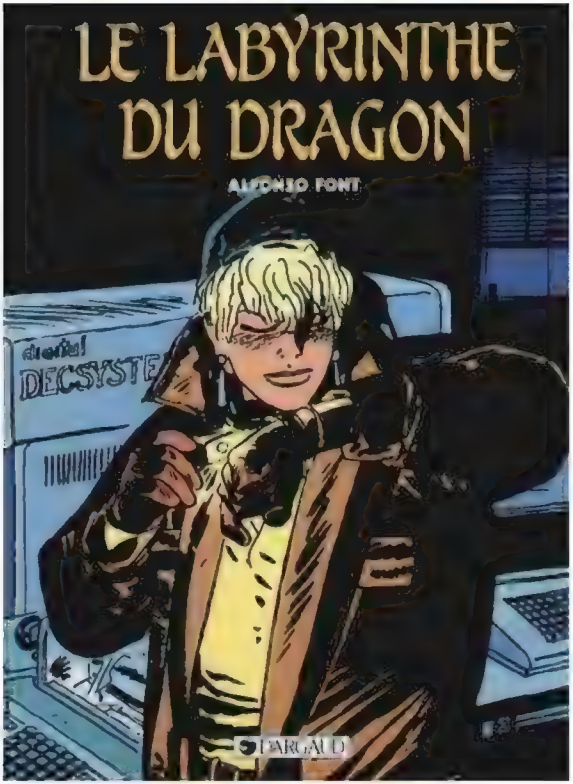
Font es un autor español que comenzó trabajando para el mercado exterior desde sus inicios. Salvo las primeras viñetas esporádicas dirigidas a tebeos de Bruguera o Toray, rápidamente logró un puesto en agencias y comenzó a dibujar para europeos en edad juvenil ávidos de romance o acción.

Por eso no debe extrañarnos la factura de algunas de sus obras, *Les robinsons de la Terre, Carmen Bond, El prisionero de las estrellas* o *Taxi,* elaboradas para satisfacer a un tipo de lector de un mercado tan específico como el francés. *Taxi,* una obra desarrollada a mediados de los ochenta, es una saga aventurera protagonizada por una investigadora de la agencia de prensa ficticia Control Press, que tiene su sede en la Barcelona actual, escenario en el que esta muchacha, tan temeraria como atractiva, se enfrenta a criminales de alto *standing*. Su factura como obra, en su reparto por entregas, hilvanadas por un argumento central, en su secuenciación y en el uso del color (de Marta Cardona), en su distribución destinada a la recopilación en álbumes de 48 páginas, atestiguan esta sospecha de que es una obra de historieta elaborada para el lector español tanto como para todo tipo de lectores europeos.

En efecto, hay acción, pero el desarrollo del relato es lento dependiendo de la dosificación del suspense, que se resolverá 40 páginas más adelante. En efecto, la ambientación es capital, y el autor se recrea en el escenario elegido y muestra vehículos y edificaciones que están perfectamente documentados. Y, en efecto, los personajes responden a modelos reconocibles en lo que fue la última historieta moderna de los ochenta: mujer protagonista, capaz e independiente pese a ser un bombón, aliado masculino interesante que no la eclipsa, secundarios ambiguos e inteligentes, y villanos asociados a grandes corporaciones o empresas, alejados ya de la estela ideológica que acartonaba los personajes de los setenta.

Imagen de una página del segundo álbum de *Taxi*, tomada de *Zonanegativa.com*

Al abordar el guión, Font se comporta aquí como un Van Hamme, acodado en un tema de moda en los primeros ochenta, el de las teorías de la conspiración. Coquetea con el espionaje industrial y plantea la existencia de un estrato de población que aún se esfuerza por demostrar que existe justicia social, si bien los crímenes de alto nivel se siguen solucionando en despachos bien iluminados y a golpe de talonario. La acción se resuelve con una introducción movida, localizada en los bajos fondos, que después se desplaza a un paisaje urbano, diurno o nocturno, visitando los restaurantes floridos y las estancias de lujo donde se adoptan las decisiones finales. El contraste lo pone el barrio antiguo de Barcelona, uno que se plasma en estas viñetas con tanto detalle que sólo puede significar una cosa: amor.



Primera edición francesa de Taxi.

Porque en *El laberinto del dragón,* primera aventura y álbum de Taxi, uno de los protagonistas es la ciudad tal y como se muestra en su excepcional portada. Una Barcelona resplandeciente y cosmopolita, pero no con los brillos de los rascacielos tapizados de vidrio que acostumbramos a ver en los *comic books*. No, aquí vivimos aventuras por una ciudad viva, que existe, con esquinas reconocibles en cada plaza y en cada puerto, con fachadas familiares en cada calle y bloque (aunque la ubicación del Edificio Norma es una ironía). Font nos ha regalado unos fondos precisos de la Barcelona por él paseada, en la que brotan de improviso los monumentos más conocidos sin molestar a la vista, pasando casi desapercibidos a veces. Y su autor los usa con inteligencia, ojo, que la constante de las callejuelas de la Barcelona vieja o de las iglesias que pugnan por despuntar con los rascacielos rutilantes al fondo no es sólo una presencia estética, son claras metáforas de la trama que se desarrolla (como ya se apunta en la imagen escogida para la portadilla), en la que se plantea la impotencia del pueblo llano frente a los que manejan el destino de las finanzas, del poder.

Frente a esta muralla insalvable se erige Taxi, un personaje femenino casi prototípico en esta época que Font construye con regla. La muchacha tiene los pechos esféricos de Font, los meñiques de Bernet y la cara pecosa y sexuada de las chicas felinas de Manara; pero tiene estilo propio y una personalidad remota que se irá desarrollando en siguientes libros. Es sexy pero no explícita, es aventurera pero no una hembra / hombre capaz de dejar KO a los gángsteres. Lo que quizá aquí flaquea, en esta primera aventura de primorosos fondos, es la química entre ella y su compañero de fatigas, Nelson Tort.

Taxi, en su segunda editorial francesa.

En el segundo álbum de Taxi, *Un crucero al infierno,* el personaje principal experimenta mayor desarrollo, pero sin que fragüe la relación entre ella y Nelson. Barcelona sigue ahí, con sus andurriales y viarios, deliciosamente retratada, escenario en el cual un grupo terrorista de raíz islámica pretende actuar contra una empresa nuclear que transporta sus residuos en tren. Este es otro tema imbricado en la actualidad, en los mediados ochenta, que Font utiliza inteligentemente para levantar una trama bastante verosímil. Para deleite de los fans de las curvas, Taxi se desmelena más en esta aventura: para infiltrarse en el yate de un árabe adinerado enseña muslo y abre al máximo el escote. Y para los que se aburrieron del callejeo condal, Font se vuelve exótico aquí: primero nos lleva a la Málaga de los ricachones, luego al Egipto turbulento de los integristas. ¿Se gana con el cambio? Si en el libro primero el paseo por la ciudad se convierte en un deleite mientras se suceden las intrigas suavemente, en esta entrega el cambio de escenarios es radical y la acción no deja de fluir. Y todo sin que Font pierda su pulso narrador y artístico, tanto en la creación de personajes secundarios de estatura formidable con apenas dos viñetas de presentación, y con la recreación de escenarios tan míticos como posibles, caso de la secuencia en la que Taxi se pierde en las arenas del desierto (la página 40 de este libro es digna de un Toppi).

La tercera y última aventura de Taxi, *La fosa del diablo*, vuelve a desarrollarse en Cataluña, en varias ciudades de la Costa Brava, y en ella Nelson vuelve a ocupar un lugar protagónico pero sin llegar al derecho a roce. El elemento aglutinante de esta historia es la droga, con varias facciones de poder implicadas en su tráfico y distribución. Font vuelve a dibujar una Barcelona hermosa, viva, trufada de Gaudí y modernismo, en la que la acción discurre con agilidad. No obstante, si bien el arranque es más que correcto, los personajes se resienten en general: Nelson parece más acartonado, Taxi no deja de adoptar poses y lucir modelitos, y los villanos rozan el estereotipo, alejados ahora de esa increíble capacidad de su autor para hacerlos humanos. Pese a esto, es la aventura más interesante de la heroína, con una trama más elaborada y con más golpes de efecto y giros incorporados, y con una resolución menos predecible, si bien el espectro de la corrupción sigue flotando tras las viñetas.

Taxi, muy manariana, en su tercera aventura.

Taxi fue una serie que pudo haber tenido una vida más duradera. Los personajes no fueron explotados lo suficiente en estos tres álbumes, desde nuestro punto de vista, y en una industria más saneada como la francesa, por ejemplo, podrían haber vivido más aventuras cargadas de emoción y riesgo, con algún escarceo romántico, que es lo que se espera en este tipo de cómics con aventureros asexuados pero siempre apetecibles. Por desgracia, su edición francesa resultó fragmentaria, dado que el primer álbum lo publicó Dargaud, en 1989, pero las dos aventuras siguientes fueron editadas por el sello Vaisseau d'Argent a comienzos de los noventa, con el título de la serie mutado a *Elle s'apelle Taxi,* por existir las series tituladas *Taxi* y *Taxi Girl*. Esta 'ruptura' es posible que desconcertara a los lectores galos, que aún siguen catalogando las dos ediciones como series distintas a tenor de lo que figura en la *Bedetheque.*

No importó, porque su dibujante se resarció con el desarrollo de Alise, otra mujer aventurera de rompe y rasga, en la serie escrita por Cothias *Alise et les Argonautes*, una obra de Font que no hemos podido disfrutar en España recogida en libros.

FELIX MENDELSSOHN BARTHOLDY. PROLOGO
ANTONIO MARTÍN

Edición:

ALFONSO FONT (2003, GLENAT) 4, IV-2007 p. 2-3
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, IV-2007

Resumen / Abstract:

Notas: Este texto fue publicado como prólogo en la edición de 2007 de F.M.B., por Glénat. Su autor, a la vez que editor, lo ha cedido para su publicación en Tebeosfera 2ª Época núm. 3. Especial La Generación Comprometida.

Wolfgang Amadeus Peabody... y Federico Mendelssohn Bartholdy... todo en una pieza, es uno de los más peculiares personajes de historieta creados por Alfonso Font, que nació, según el autor cuenta, de sus ganas de realizar una tira que entre otras cosas sirviese para hacer publicidad de la revista *Rambla* dentro de la propia revista al tiempo que permitía a su autor hacer toda clase de chistes y elucubraciones. De hecho, la tira servía a Font de banco de pruebas en el que experimentar con la historieta y sus límites. Es así como primero apareció Wolfgang Amadeus Peabody, por una sola vez, y más tarde el autor llevó su personaje y su tira a la revista *Cimoc*, donde recibió su nombre definitivo.

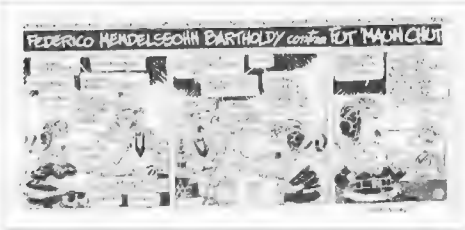
El personaje protagonista es un apuesto (¿?) aviador de la vieja escuela, de poblado bigote, traje de cuero y piel, hombre audaz, piloto de aquellos míticos cacharros voladores de entreguerras que poblaron el universo de la aventura en los años treinta, cuando aún parecía que todo era posible y que los malos nunca vencerían; el propio Federico Mendelssohn Bartholdy dice de sí mismo que es piloto, agente secreto, aventurero y héroe del cómic (tira 52 de la 2ª aventura). A partir de este personaje y a lo largo de 10 años y meses (1982-1992) Font pensó, escribió, dibujó y rotuló, a razón de una tira por mes, dos historias a cual más descacharrantes. La primera, "En busca del Cimoc Perdido" y después "Contra el Doctor Fut´ Maun Chut" (nombre que recuerda al diabólico malo de las novelas de Sax Rhomer y es al tiempo un juego de palabras en catalán), ambas protagonizadas por el intrépido Federico y ambas publicadas en la revista de comics *Cimoc*. Y ahora recogidas por Ediciones Glénat en este libro.

Me resulta fácil imaginarme a Alfonso Font divirtiéndose cantidad cuando, cada mes, pergeñaba su tira de Federico Mendelssohn Bartholdy y al mismo tiempo realizando un auténtico recital gráfico. Por ejemplo, cuando en la historia "En busca del Cimoc perdido" se cachondea de la literatura de folletín, del continuará de la historieta de continuará, de la rotulación de cabeceras y titulares, de los resúmenes argumentales del cómic de buenas intenciones y moral burguesa, de las señoras malas y de las que están buenas de mojar pan, de los secundarios tópicos de las series, de los arquetipos buenos y malos y, por encima de todo, de la lógica narrativa que el autor retuerce y vuelve a retorcer por el simple placer de jugar con el idioma. Todo ello con un dibujo prodigioso que parte del naturalismo de la mejor historieta de aventuras para desembocar en el grafismo bufo de la historieta de humor. Cuando Font consideró que el tema de la primera aventura se agotaba, la cerró e inició una nueva historia con el título "Federico Mendelssohn Bartholdy contra el Doctor Fut´Maun Chut", historieta que es aún más un prodigio de ingenio e inventiva.

En las dos historietas que forman la serie completa y este libro, Alfonso Font lleva al lector de gag en gag, vertiginosamente, con muchos chistes y juegos de palabras, a veces muy concretos, como cuando se refiere a Hacienda o al Ministerio del Interior, y a veces con la gracia del *nonsense*, no siempre al alcance de todos los lectores por la constante reducción al absurdo que el autor hace con el idioma, demostrando de manera muy eficaz que la historieta es una síntesis perfecta de imágenes y palabras escritas que interactúan formando un lenguaje propio y peculiar y que, como muchas de estas tiras nos muestran, la fusión de textos y dibujos en la historieta, en la buena historieta, es indisoluble y no tienen sentido por separado. Es así como Font alcanza niveles expresivos en lo que el lector llega a olvidar la trama de la propia historieta para embarcarse en un juego desatinado de dobles y triples sentidos en los que la palabra escrita en el bocadillo ha de tomarse en la literalidad de su sonido fonético para poder seguir los despropósitos verbales en los que el autor enreda a los personajes y a nosotros con ellos.

Todo esto se aprecia bien en la primera historieta, pero es en la segunda donde llega a sus máximos, con momentos excelsos, como cuando Font, tras darle un repaso al viejo folletín, aprovecha a Federico para tomar a chacota a los vengadores justicieros enmascarados del viejo tebeo español de aventuras seriadas y, un paso más allá, a los superhéroes y heroínas del *comic-book* americano. Así, en el tramo de las tiras 34 a la 48 alcanza uno de sus mejores momentos "hablados" al lanzarse a un delirante encadenamiento de juegos de palabras a costa de **Él**, el mismísimo Dios...

Para mayor diversión y complejidad de su trabajo y para regocijo y riqueza de contenidos para los lectores, Alfonso Font se dedicó durante años a "complicarse la vida" con las tiras de Federico Mendelssohn Bartholdy. Primero creando cabeceras totalmente variables de una tira a otra, en las que jugaba con el mismo texto-titular y establecía múltiples combinaciones de letra, rotulación y elementos añadidos para lograr que cada cabecera fuese distinta de todas las restantes. Y lo mismo con los resúmenes de las tiras precedentes, que le permitían establecer en cada nueva tira una segunda lectura de los elementos literarios y de su grafismo, al tiempo que hacía las más diversas especulaciones sobe la historia narrada desde esta segunda lectura de los "resúmenes", con un permanente guiño al lector.



Y aún más, el autor tuvo la paciencia y las ganas de, a partir de la tira 13 de la primera historia, colocar al pie o al lado del ángulo inferior derecho de cada tira un pequeño dibujo humorístico, que a veces era un comentario irónicos sobre la propia tira o bien un chiste gráfico. Que en todo caso señalan de nuevo las ganas con que Font realizaba este trabajo, por supuesto mucho más allá de su valor monetario editorial. Estos chistes –que recuerdan los dibujos de los márgenes de las páginas de la revista *Mad* hechos por Sergio Aragonés- desaparecen de golpe y para el resto en la tira 32 de la segunda historia de Federico, precisamente cuando esta historieta alcanza uno de sus mejores momentos; a partir de aquí, y cuando aún quedaban veinte meses de vida a la tira (cosa que evidentemente Font ignoraba en aquel momento), podría apreciarse cierto cansancio. Las cabeceras variadas desaparecen con la tira 63, se unifica a lo simple la presentación y el resumen de cada tira y la historieta parece perder ingenio con ser mucho el que el autor continúa derrochando en la serie. Hay que señalar que a estas alturas de la historia Font llevaba ya casi 9 años, 108 meses, dibujando las aventuras de Federico y dándole vueltas a una historieta que cuando nació posiblemente no pretendía llegar más allá de las veinte o treinta tiras…. Mientras que el libro, la obra completa, de las aventuras de Federico Mendelssohn Bartholdy alcanza las 123 tiras o lo que es lo mismo: 10 años y cuatro meses de edición.

En conjunto, y pese a su falso aspecto de "obra menor", o al posible calificativo elitista de "obra experimental", este libro puede alinearse con total merecimiento al lado de otras obras de Alfonso Font. Y sí es cierto que esta obra tiene mucho de experimento expresivo, lo que podría alejar a los lectores perezosos, a los que Font ofrece a cambio un extraordinario ejercicio estilístico, que demuestra su altura como creador gráfico, presente en toda su obra –*Taxi, Barcelona al Alba, Cuentos de un Futuro Imperfecto, Historias Negras, El Prisionero de las Estrellas, Tequila Bang, Bri d'Alban, Privado*, etc.- , un amplísimo registro que le permite ir de la historieta de aventuras a la de ciencia ficción y de lo policiaco a lo político, pasando por la obra histórica… Hasta llegar al cómic de humor con las aventuras de Federico Mendelssohn Bartholdy. Un humor sin límites y libre…

Las imágenes usadas en este artículo han sido obtenidas del sitio *Abandonad toda esperanza.*

FEDERICO MENDELSSOHN BARTHOLDY. UNA SINFONÍA EN TINTA CHINA

JAUME CAPDEVILA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 16-III-2009

FEDERICO MENDELSSOHN BARTHOLDY. UNA SINFONÍA EN TINTA CHINA.

Alfonso Font es uno de los mejores autores españoles de cómics. No lo digo yo (o sea, sí lo digo yo, pero no sólo yo) sino que existe un amplio consenso en esta calificación, lograda al aunar su magnífica madera de narrador con una excelente capacidad para el dibujo. Font despliega en cada una de sus historietas, cortas o largas, una depurada técnica narrativa, adecuada en cada momento a las necesidades de la narración, jugando con maestría con varios de los aspectos fundamentales de la estructura de una buena historieta, desde la tensión al ritmo, cosa que hace de forma llana, fresca y directa gracias a su magistral dominio del medio y su capacidad gráfica.

Font, dinámico, prolífico e innovador (1) ha demostrado este dominio a lo largo de páginas de antología en los géneros y formatos más variados: de la ciencia ficción a la serie negra, del cómic histórico al humor, del álbum a la tira. Precisamente, al aunar el género humorístico al formato de la tira, Font creó una de las historietas más peculiares del panorama tebeístico español: ***Las andanzas de Federico Mendelssohn Bartholdy***.

Publicadas originalmente en la revista *Cimoc*, las tiras aparecieron a razón de una por mes entre el número 20 (1982) y el 143 (1992), usualmente al pie de la página dedicada al correo, a cargo del profesor Sigrid. A lo largo de 10 años y dos meses, las andanzas de Federico se distribuyen en dos grandes aventuras: "En busca del Cimoc perdido" (46 meses) y "Federico Mendelssohn Bartholdy contra el Dr. Fut'Maun Chut" (77 meses).

Cimoc fue una revista que editaba Rafael Martínez, bajo el sello de Norma, desde Barcelona. El editorial del primer número de la segunda época manifestaba la voluntad de hacer «una buena revista de cómics, paso a paso, donde tengan cabida los mejores autores actuales, tanto nacionales como extranjeros». Se publicaron 176 números mensuales y ordinarios, más 14 extraordinarios y monográficos, entre 1981 y 1995, más un

número 15 -extraordinario- aparecido en el año 2000 (2). Contó con una sólida redacción, encabezada en la primera época por Joan Navarro, y por la que pasaron desde Pasqual Giner a Laureano Domínguez y Antoni Guiral.

La saga de Mendelssohn Bartholdy comenzaba en las paginas de Cimoc

Cimoc publicaba apuntes y noticas sobre el mundillo, pero sobre todo una gran cantidad de páginas de historietas, muchas de ellas editadas en álbum, posteriormente, en la colección *'Cimoc Extra Color'*, de Norma. En *Cimoc*, una cuidada revista que miraba fundamentalmente a Europa, a pesar de publicar también algunas páginas de comic americano, se publicaron viñetas de Eisner, Manara, Jodorowsky, Hermann, Comés, Giardino, Moebius, Meziéres, Boucq, Julliard, Van Hamme, Druillet, Ikusager, Jacobs, además de Torres, Font, Azpiri, Royo, Prado, Tha, Sommer, Ortiz, Segura, Altuna, Usero, Pellejero, Segrelles, Sánchez, Bernet y tantos otros. En sus páginas leímos por primera vez (y hay que agradecerlo) obras maestras como 'Sin City' o 'Hellboy'.

Al cierre de la revista, Joan Navarro, uno de los puntales de su nacimiento y consolidación, afirmaba contundente: «es un cierre simbólico con el que se culmina un año catastrófico para el sector de las revistas de cómic a la europea (3)». Ya que lo menciono, Joan Navarro, demostrando nuevamente su tenaz historia de amor con las viñetas, tuvo la osadía –hay que tenerla– o la visión –también– de publicar desde Glénat la colección completa en un delicioso álbum con una cuidada edición de Antonio Martín (con detalles impagables de perfeccionismo en la fabricación del álbum que no pasan inadvertidos, como la catarata de la página 28), de ***Federico Mendelssohn Bartholdy***. Obra completa. (Glénat, 2007)

Las páginas de *Cimoc* no dedicaron mucho espacio al humor. Algunas historietas de una página asomaron tímidamente en algunos números: Tex, que firmó una página en los números 3, 4 y 5, Carlos Giménez que publicó una sátira contra la Otan en el número 9, o Sommer en un regocijante registro humorístico en los 11 y 12 son las primeras tentativas de incorporar el humor a la revista. La aparición estelar de Mendelssohn Bartholdy lleva por fin un punto de humor que encaja a la perfección con la filosofía de la revista. A lo largo de los años, una gran cantidad de lectores se manifestaron entusiastas seguidores de la creación de Alfonso Font en las páginas de correo gestionadas por el profesor Sígrid.

Volviendo a lo nuestro, cabe apuntar que Federico Mendelssohn Bartholdy no apareció por primera vez en la revista *Cimoc*, sino en *Rambla*, aunque bajo otro nombre: Wolgang (sic.) Amadeus Peebody. Se trataba de la página 52 del número 3 de *Rambla*; la viñeta tenía forma de L, y en ella identificamos a nuestro personaje, travesando el desierto a bordo de una alpargata voladora. Como descubrimos más adelante, la misión del cabo furriel Wolgang Amadeus Peebody es conseguir un ejemplar de la revista *Rambla* (vemos que su especialidad es encontrar números atrasados de revistas de historietas) y contiene incluso un "resumen de lo publicado: no hay resumen de lo publicado"). La intención del autor era crear un personaje un tanto absurdo que protagonizara una tira de propaganda de la propia revista, que a la vez le permitiese jugar con el lenguaje del cómic, parodiar diversos de los géneros de historieta, y buscar los tres pies del gato en cada viñeta. Y suele pasar que los autores, tenaces como debe ser, acaban sacando lo que llevan dentro ya sea en un sito u otro, bajo un nombre u otro; y así como Hergé ensayó con Totor el personaje que después sería Tintín, Font tenía claro lo que quería hacer en aquellas tiras de humor, se llamase el protagonista Mozart, Mendelssohn o (¿porqué no?) Bach. De modo, que fue en *Cimoc* que Font repescó al personaje y dio rienda

suelta (¡y como!) a su imaginación en las tiras del aventurero que comparte apellidos con el el compositor y pianista alemán Felix Mendelssohn Bartholdy (1809–1847), compositor, entre otras, de la célebre Marcha Nupcial.

El juego de los homenajes, en esta tira al maravilloso historietista Coll.

Las tiras de las que hablamos constituyen una imaginativa colección de aventuras hilarantes, en las que a la vez se parodia y homenajea al medio. Cada viñeta constituye una joya plagada de autoreferencias, gags, alusiones y homenajes en los que Font demuestra a la vez su dominio y su profundo amor por el arte de la historieta; solamente desde el cariño puede construirse una obra magna de la historieta sobre la historieta como lo es Federico Mendelssohn Bartholdy. Como apunta acertadamente Antonio Martín en el prólogo del libro que recopila íntegramente las tiras publicadas en Cimoc: «En conjunto, y pese a su falso aspecto de "obra menor", o al posible calificativo elitista de "obra experimental", este libro puede alinearse con total merecimiento al lado de otras obras de Alfonso Font. Y sí es cierto que esta obra tiene mucho de experimento expresivo, lo que podría alejar a los lectores perezosos, a los que Font ofrece a cambio un extraordinario ejercicio estilístico, que demuestra su altura como creador gráfico, presente en toda su obra – "Taxi", "Barcelona al alba", "Cuentos de un Futuro Imperfecto", "Historias negras", "El prisionero de las estrellas", "Tequila Bango", "Bri d'Alban", "Privado", etc.-, un amplísimo registro que le permite ir de la historieta de aventuras a la de ciencia ficción y de lo policíaco a lo político, pasando por la obra histórica... hasta llegar al cómic de humor con las aventuras de Federico Mendelssohn Bartholdy. Un humor sin límites y libre» (4).

Parece pues, en las tiras que estamos analizando, que lo más importante en todas y cada una de estas viñetas es el humor. Todo lo demás, aun cosas importantes como la constante exploración de los límites expresivos de las tiras, o los juegos gráficos y narrativos, quedan ocultos tras el abrumador torrente humorístico desatado que revela la fina e inteligente vena humorística de Font. Si bien en otras de las obras del mismo autor encontramos el humor como recurso –pensemos, por ejemplo, en las disparatadas aventuras de Clarke & Kubrik, o el casi macabro humor negro de las *Historias Negras*–, nunca llega a la desopilante plétora de elementos humorísticos que manifiesta tira tras tira en las aventuras de Federico Mendelssohn Bartholdy. El humor, ya sea a través del gag, del chiste, del desaguisado, la parodia, la sátira o la ironía, campa a sus anchas a lo largo de toda la obra. Comparto de nuevo la opinión de Martín en el prólogo, cuando escribe: «me resulta fácil imaginarme a Alfonso Font divirtiéndose cantidad cuando, cada mes, pergeñaba su tira de Federico Mandelssohn Bartholdy y al mismo tiempo realizando un auténtico recital gráfico (5) ». Y es que desde la primera (bueno, bah, desde la segunda) a la última de las tiras, la principal intención de Font –o a mí me lo parece– es divertirse. Sí, sí, pasárselo bomba: dibujar lo que le apetece, chotearse de lo que le da la gana, romper los esquemas que le plazcan.

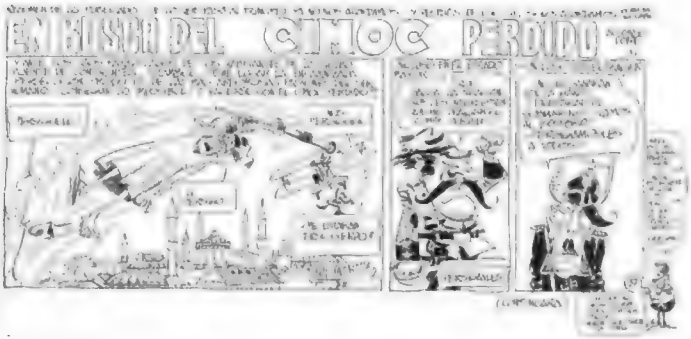
El personaje, en su salsa, o mejor: el *metapersonaje*.

Freud se puso a estudiar la técnica del chiste y se dedicó a desmontar la estructura de éste, para dar cuenta de la satisfacción; o sea, de la producción de placer, proveniente de mecanismos como la condensación y el desplazamiento que se utilizan en la creación del chiste como función lúdica. Según el médico austriaco, tanto cuando se realiza como cuando se escucha (bien, en nuestro caso, cuando se lee) un chiste, el sujeto no tiene necesidad de mantener la represión a la que ordinariamente está sometido. Por lo tanto, queda así liberada la tensión o energía que habitualmente es utilizada para la represión, y en este punto es donde la psique desata el placer, al saltarse la lógica del inconsciente, resultando el placer como causa y a la vez efecto de disminución de la tensión. A pesar de que las teorías Freudianas sobre el chiste y el humor tienen sus puntos oscuros (no, no vamos a meternos en ese berenjenal ahora), a mi entender, Font encaja a la perfección en los planteamientos sobre el chiste escritos por el padre del psicoanálisis. Freud define el "placer de disparatar" (6) y analiza las diferentes modalidades de este modo de crear humor a través de las transgresiones del lenguaje. El propio libro de Freud se inicia con un amplio desmenuzamiento y análisis de los juegos de palabras. En el Federico Mendelssohn Bartholdy de Font se me antoja que todo el humor podría calificarse de Freudiano; todas las transgresiones (¡y hay muchas!) no tienen otra razón que el placer provocado por romper el tabú, romper las normas del género. Y la mayoría del humor proviene del puro regocijo de la trasgresión del lenguaje literario, del lenguaje narrativo, o del lenguaje visual. No me cuesta demasiado imaginarme la tira de *Cimoc* como terapia mensual en la que Font se libraba por un rato de las convenciones que muchas veces (demasiadas) obligan a los creadores gráficos.

De esta forma logra Font crear una historieta memorable: «Lo que perdura en la memoria del lector son las fugas de la narración, los desvaríos de Font (que se retrata a sí mismo como despistado demiurgo en alguna ocasión), los juegos de palabras, los resúmenes innecesarios de las entregas anteriores, las tipografías cambiantes en los títulos... o las pequeñas ilustraciones, a modo de chiste, que acompañan a la tira, y que recuerdan a los dibujos de Sergio Aragonés para la revista *Mad*. Este humor absurdo, repleto de juegos lingüísticos y variaciones eternas sobre un tema nimio, es una clara herencia de la literatura de Miguel Mihura, Jardiel Poncela, Carlos Arniches, así como de la mítica publicación La Codorniz (7)», leo en una de las reseñas de la aparición del álbum de Glénat.

Una de las palabras clave que hemos apuntado hasta ahora es 'libertad'. Gracias a la libertad creadora con la que el autor se puede enfrentar a esta obra, el conjunto gana en riqueza expresiva. Font utiliza con maestría todos los recursos a su alcance para dar rienda suelta a su humorismo desbocado. Desde los juegos de palabras, nonsenses, creación de palabras, subversión lógica, alteraciones espacio-tiempo, inversión, lateralidad, y otros recursos lingüísticos y visuales que nos remiten a la más clásica tradición de Lewis Carroll, al uso del absurdo, del doble sentido de la similcadencia o la representación antinómica en el más puro estilo de los Monty Phyton.

Bien es cierto que prácticamente al mismo tiempo que nacía la tira de aventuras, aparecía también la parodia de la tira de aventuras, con lo que el recurso del pastiche en la historieta está más que visto, y algunos pasajes del Federico Mendelssohn me recuerdan la ingenuidad de los chascarrillos que dibujaba un joven Manolo Vázquez en las parodias de las tiras de aventruras publicadas en lo álbumes de tiras de *El Tesoro de los Pies Zambos* o las *Aventuras del Oeste de Capsula Bill* en la colección 'Humor de Bolsillo' (Hispano Americana de Ediciones, 1950). Font no es muchas veces original en el contenido de las bromas, mientras, en cambio, nos sorprende con grandes logros en su planteamiento formal, o con la combinación de recursos que a primera vista parecen incombinables. Sí, uno de los logros de Font en esta obra es que logra ir más allá de la referencia al propio género (aunque, evidentemente, hay mucha referencia al propio género), e incorpora con habilidad influencias literarias, cinematográficas e incluso musicales, incorporando chistes que podrían firmar desde Swift a los hermanos Marx, de Woody Allen a Les Luthiers.



La comicidad, que no cesa.

Por supuesto, pues, Alfonso Font demuestra su profundo conocimiento del mundo del cómic al explotar todos los recursos a su alcance para construir una obra donde se aúna el cine clásico, los tebeos pulp, la literatura de aventuras e incluso se permite la sátira política. Nuestro autor deja viñeta a viñeta un rastro de alusiones, menciones y homenajes tanto a los propios amigos y entresijos de la revista como a los grandes hitos de la historia del cómic, cine y literatura: desde *La Isla del Tesoro* de Robert Louis Stevenson, al mítico final de *Casablanca*, pasando por los cuentos de hadas tradicionales y la ciencia ficción. Vuelvo a Antonio Martín, cuyas palabras lo explican mejor de lo que podría hacerlo yo: «Se cachondea de la literatura de folletín, del continuará de las historieta de continuará, de la rotulación de cabeceras y titulares, de los resúmenes argumentales, del cómic de buenas intenciones y moral burguesa, de las señoras malas y de las que están buenas de mojar pan, de los secundarios tópicos de las series, de los arquetipos buenos y malos y, por encima de todo, de la lógica narrativa que el autor retuerce y vuelve a retorcer por el simple placer de jugar con el idioma (8)». Pues eso, que Font retuerce con pericia el lenguaje literario y gráfico, y nos ofrece un recital que tanto amantes empedernidos del cómic como lectores eventuales pueden disfrutar como el que más.

Un detalle que no es baladí, al que creo que hay que dar su justo valor, es el proceso de creación de la tira, que entronca con la tradición de los clásicos *strips* de aventuras de la prensa americana. En los grandes seriales clásicos, una vez presentados los personajes, las aventuras se van desarrollando sobre la marcha a lo largo de los años, según se le antoja a su creador, creciendo a base de tiras que se publican diariamente en la prensa. Como en gran parte de los seriales publicados en aquellas tiras diarias, los personajes están vivos en las tiras y crecen de manera que podríamos calificar de orgánica hacia donde ellos mismos piden hacerlo a medida que se dibujan. «Lo que deparará el futuro a Skeezix y a Gasoline Alley nadie lo sabe», afirmaba Frank King en 1941 (9), y eso mismo lo puede decir Font de los personajes de nuestras tiras. Supongo que a partir de un planteamiento inicial en el que se esbozó más o menos esquemáticamente el desarrollo de la historia, las tiras derivaban mes a mes hacia donde la inspiración del autor, sus neuras, filias, fobias, sus humores y deshumores o sus necesidades terapéuticas dictaban. Y esta forma de construir la historieta, por supuesto con oficio y destreza, le proporcionan al conjunto una frescura y viveza que normalmente las historias planificadas de antemano "de pe a pa" no acostumbran a tener. Porque aparte de

la libertad creativa con la que el autor disfruta en Mendelssohn Bartholdy, hay otra libertad añadida que este modo de trabajo ofrece al creador: no hay límites en lo que refiere a la duración de la historia. Así, mientras normalmente las aventuras se planifican para engarzarse en un álbum con las limitaciones de espacio que esto conlleva, la fabricación mes a mes de una tira que va creciendo de forma orgánica, ofrece al autor la libertad absoluta de la digresión, el paréntesis el circunloquio y la perífrasis, y sin duda, Font hace uso de esta libertad.

Otra de las cualidades de estas tiras es que la amplia libertad que hemos comentado hasta el momento, queda compensada por la necesaria condensación de la aventura mensual en el espacio reducido (reducidísimo) de la tira. Esto obliga al autor a incorporar diferentes niveles de lectura, lo que enriquece, si cabe, aún más la intensidad de cada una de las tiras, y por supuesto de la historia en conjunto. Al hilo argumental (ya de por sí expresamente difuso) se le añaden una cascada de narrativas colaterales que apoyan o disgregan la atención de la acción principal. En muchos casos se trata de recursos paródicos, algunos de carácter básico (el taxi en el que monta Federico en la tira 6 de la primera aventura, o el superhéroe "más creíble" de las tiras 13 y 14 de la segunda aventura), otros ya para ojos expertos (como inclusiones de caricaturas o monos que representan a personajes reales). Font abusa de la yuxtaposición inesperada y a menudo aluvional de recursos no solamente gráficos o narrativos, sino propiamente estructurales del medio; desde la rotulación de las cabeceras, que se convierten por sí mismas en pequeñas joyas del grafismo tebeístico, al juego del "resumen del capítulo anterior", que llega a convertirse en una historia paralela casi desvinculada de la historia principal, o a la incorporación a partir de la tira número 13 de un pequeño gag protagonizado por pequeños personajillos en el margen inferior derecho, un recurso que Fran J. Ortíz refiere a los chistes que Sergio Aragonés realizaba en los márgenes de las páginas de Mad, y que a mi se me antojan más próximos a las bromas que Franquin practicaba con su firma al pie de las páginas de Ideas Negras o de Gastón Lagaffe. ¿Hay mucha diferencia en la apreciación? Quizás no, pero las bromas de Aragonés en Mad eran chistes autónomos, independientes, colocados aleatoriamente en los márgenes de la revista, mientras que las bromas de Franquin, como las de Font son conexas, evidentemente gratuitas, pero atadas por contexto, sentido o formato al contenido específico de la mayoría de las tiras. Las preferencias de nuestro autor por el genio belga, y en especial de las viñetas de *Idees Noires*, aparecidas por primera vez en *Le Trombone Illustré*, suplemento de *Spirou*, en 1977, se hace patente en un buen número de viñetas de Federico Mendelssohn Bartholdy, algunas de ellas incluso dibujadas en perfiles negros, además del simpático homenaje a Gastón que aparece trasladando en su vehículo a nuestro héroe en la sexta tira.

Font desarrollo con gran libertad una tira cargada de elementos y con un grafismo muy original.

En definitiva, un abuso de recursos que se comprende por la condensación obligada en el espacio reducido de la tira, al que hay que sumar el largo tiempo que transcurre entre la publicación (no sabemos si es así entre el dibujo) de tira y tira. Un abuso que nos proporciona una historieta que rebosa de elementos que interpretar. Esto puede ser contraproducente. Font incorpora tantos y tantísimos juegos, gags y referencias, que el lector puede llegar a perderse, o a perderlos. Ya advertía Gian Paolo Lomazzo en el siglo XVI que «la risa exige siempre una cierta coherencia en cuanto a todos sus efectos (10)». Y el aluvión de material a descifrar que Font inserta en cada tira puede provocar a la vez placer y frustración, pues, como nos recuerda Ricardo Sanabre hablando de comunicación literaria -en un texto que podemos aplicar también al cómic como medio de comunicación literario y gráfico-, «puede suceder, sin embargo, que el hecho de que el

receptor comparta con el emisor el código lingüístico no sea suficiente, y que ni siquiera el cálculo de los posibles valores traslaticios de las palabras ayude a entender el texto. (...) Intuimos, pues, que a pesar de que el mensaje es una construcción verbal, [en nuestro caso no únicamente verbal, sino también iconográfica] su significado último se constituye mediante algo que no es únicamente el código lingüístico –vocablos y reglas gramaticales–, suficiente, en cambio, para los mensajes ordinarios (11)». Yo mismo estoy convencido de que a pesar de haber leído y releído las viñetas de Federico Mendelssohn Bartholdy, me he perdido algo. Mi especialidad es más el humor que el cómic, por lo que estoy seguro que hay cosas que Font metió en esas viñetas que yo no he logrado aún entender o captar. Alguno más leído que yo supongo que lo hará.

Está claro que ya para empezar la aventura se llama 'En busca del Cimoc perdido', parodiando el título de la exitosa película de *Indiana Jones*, estrenada un año antes, por lo que las autoreferencias a la propia revista se suceden, de forma sistemática a la par que sutil. Pero pronto las referencias se amplían al mundo de la historieta, la literatura y el cine. Entrañable y delicioso es el homenaje al recién fallecido dibujante de *TBO* Josep Coll al que se dedica toda la tira 24; magnífico el tour alrededor del mundo de las tiras 15 a 18; impagable el comienzo de la segunda aventura, idéntico a los primeros fotogramas de las películas de Fu Manchú, con el típico oriental arreando porrazos a un gigantesco gong; rijosísimo el superhéroe sarasa de las tiras 31 y 32 de esta segunda aventura... todo ello sin contar una gran cantidad de personajes que aparecen en lo que podríamos llamar cameos voluntarios o involuntarios: desde el Conde de Montecristo a Robinson Crusoe (presentándose como "Jeims Bon"), pasando por piratas, alienígenas, hadas, princesas y abogados.

En el fondo, a nuestro Federico Mendelssohn le pasa un poco como al *The Spirit* más tardío, y se convierte en un personaje que sirve de catalizador y a cuyo alrededor se suceden los acontecimientos de forma descabellada, conformando algunas humoradas que podrían firmar sucesivamente el más locuelo Al Jaffee, el más ingenioso Goscinny, el más virtuoso Mort Drucker, el más gamberro Gotlib o el más disparatado Harvey Kurtzman. Cabe reconocer también que en algunos casos Font redunda en recursos humorísticos que se han usado hasta la saciedad, insistiendo en ocurrencias que se reiteran casi desde la invención de la historieta. Por decir uno de muy visto, en la tira 20 de la segunda aventura un chino moribundo se carga el recuadro de la viñeta, cosa que ya dibujó, por ejemplo, Winsor McCay en una historieta de 1905 (12) ...

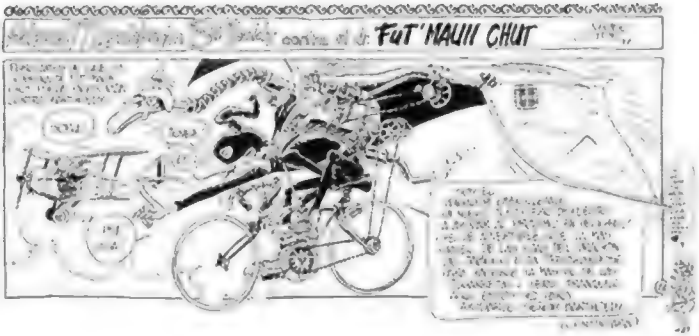
Tira en la que los recuadros de las viñetas forman parte de la historia.

«Son los héroes de papel, como guerrillero de los años ya idos, como quijotes de sueños que en ocasiones vuelven a nosotros con una claridad inconfundible. Son también los héroes de papel, los compañeros de nuestras horas más queridas y en ocasiones, incluso ahora, siguen brindándonos su amistad y compañía», escibre Luis Gasca (13). Nuestro Federico Mendelssohn Bartholdy es, sin duda, un héroe de papel, un personaje en el que su autor consigue aunar sin que chirríen las características arquetípicas del héroe y el antihéroe y nos traslada a otro mundo, donde los clásicos de la historieta se convierten en compañeros de viaje o vecinos. En el aspecto gráfico, Federico es un explosivo cóctel entre un consumado aviador (¿Steve Canyon?) y los entrañables personajes secundarios de los dibujos animados de La Pantera Rosa, en especial el inspector Clouseau caricaturizado por Friz Freeleng, cuyo parecido se acentúa tira tras tira, y no solo en lo físico, como vemos, por ejemplo, en el clásico gag de la tira 19 de la segunda aventura (p. 42 del álbum de Glénat). También tiene un aire al Snoopy aviador sentado en el borde del techo de su caseta, por el efecto

de la enorme narizota (creciente más o menos hasta la tira número 20, p. 16) que ocupa prácticamente el 90% del área de la cabeza de nuestro héroe, coronada siempre por su gorro de cuero de aviador a lo Captain Easy de Roy Crane (¿siempre?, no; en la primera tira nuestro héroe no lleva su gorro de aviador, y en la tira 58 de la segunda aventura, el gorro le salta de la cabeza de un susto) que no se quita ni para ducharse (p. 33), ni para afeitarse (p.34), ni para convertirse en rana (p. 66-70). Federico, según consta en su tarjeta de visita (p. 58) es "piloto, agente secreto, aventurero y héroe del cómic".

Desde la primera tira, sabemos que trabaja en una organización de agentes secretos liderada por el Doctor Sí, secreta entidad que cuenta con ocho agentes y que por deducción nos lleva a suponer que es antitética a la organización del Dr. No, personaje creado por Ian Fleming para la sexta novela de James Bond (1958) –que, sin embargo, fue la primera que se llevó al cine, en 1962–, y que había aparecido seriado en forma de tira cómica diaria en el británico Daily Express, en 1960, de la mano del creador de Modesty Blaise.

Más interesantes, por igualmente arquetípicos, son la colección de villanos a los que se enfrenta tira tras tira el héroe de nuestras aventuras. Para empezar, El Amo, una malvadísima femme fatale, en la más auténtica tradición de la serie de aventuras, una especie de remedo entre la opulencia oriental de la Dragon Lady que Milton Caniff dibujó en *Terry and the Pirates*, y la exhuberancia exótica de la malvada Kundra del *Capitán Trueno*. En efecto, El Amo es una morenaza escultural, sensual y atractiva que aúna la más cruel de las maldades con la belleza de una mujer de bandera, ataviada acon traslucidos velos que insinúan, si no muestran descaradamente sus atractivos encantos. El estereotipo creado por Font, encaja a la perfección en la imagen de la mujer malvada de los cómics clásicos que describe José Joaquín Rodríguez en "La imagen de la mujer en los cómics estadounidense": «Las villanas son atractivas y profundamente sensuales. Diseñadas para despertar el interés del lector masculino, tienen una estética donde las cadenas, el látigo y el cuero juegan un papel muy relevante. Se insinúa un cierto tono sadomasoquista, (...). Las villanas no dudan en usar cualquier engaño para conseguir al héroe, aunque para ello deban drogarlo o embrujarlo (14)». El Amo, al parecer por culpa de un desencuentro amoroso con Federico ("¡Ah!... Me despreciaste una vez, Federico, ¡A mí! ¡Al Amo!!... ¡Y ahora lo vas a pagar! ¡Sí!" exclama en la cuarta tira (p.8) de la primera aventura), se esfuerza para evitar que Federico encuentre el Cimoc perdido, y cuenta con la colaboración de una antología de villanos a cada cual más típico: el turco bigotudo Orka, la apabullante Lola de las Castañuelas, el hábil karateka Chi-chón, el impertérrito oficial nazi que es el Oberstleutnant Vogelsänger y su submarino, los velludos campeones de lucha turca Yagli Güres y el ministro de hacienda... Sí, sí, la administración tiene un importante papel en el desarrollo de la trama, además de recibir constantes puyas a lo largo de la historieta. Sigamos con los villanos, porque en la segunda aventura, Mendelsson Bartholdy se enfrenta al terrible Doctor Fut' Maun Chut, parodia descarada del villano oriental creado en 1913 por Sax Rohmer, que en el cine tuvo los rostros de Boris Karloff y Cristopher Lee, y que protagonizó su propio comic strip entre 1931 y 1933 con dibujos de Leo O'Mealia. Fut' Maun Chut es un nuevo juego de palabras, más concretamente un calambur, ya que la trascripción fonética exacta en catalán del nombre de este malvado (ejem) personaje, corresponde a "Fot-me un xut", una expresión cuya traducción viene a significar "Arréame un pelotazo" o "Pégame un patadón". En esta segunda aventura, aparecen además, los terribles esbirros del Doctor Fut' Maun Chut, la Banda de los Hijos del Dragón de Jabugo; así como la (nuevamente) escultural Kuh Lín y sus hermanas, las (macizorras) sobrinas de Fut' Maun Chut; y el diabólico Doctor Tinta, "el hombre de los mil rostros". Font usa y abusa del estereotipo, de los arquetipos reproducidos mil y una vez en tebeos, cine y series de televisión, y reproduce con grandes dosis de ironía los esquemas de la historieta clásica, para finalmente romperlos en añicos.

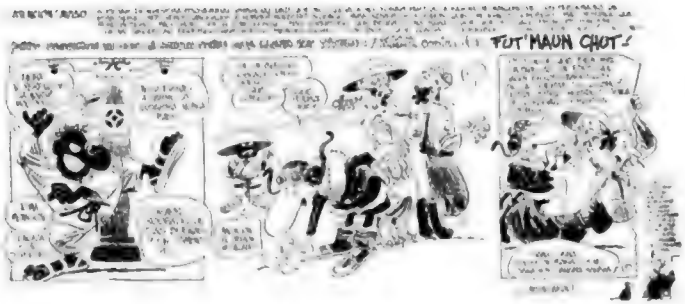


Villanos de opereta para una tira en la que no hay respiro para la sorpresa.

Las referencias, bromas, alusiones y parodias son constantes, prácticamente hasta la tira 62 de la segunda aventura, en la que parece que baja el tono general de la historieta. Los chistes al margen desaparecen en la tira 30 de esta segunda aventura, y la rotulación cambiante de la cabecera pasa a mejor vida en la tira 63, correspondiente al número 129 de la revista, cuando la cabecera se incorpora a los elementos fijos de la maqueta y Font deja de recrearse (y recrearnos) en dibujarla. Incluso el dibujo de estas últimas tiras parece más apresurado, aunque ya querrían muchos dibujar la mitad de bien que Font cuando Font dibuja apresurado.

Alfonso Font, hay que decirlo, es otro de los protagonistas de las tiras. Sí, el propio autor aparece caracterizado en más de una viñeta, o se encarga de llamar por teléfono a los malvados villanos para hacer que uno de los esbirros transmita el siguiente mensaje al Amo: que "Federico es el 'prota' y que nosotros somos los malos y hemos de perder al final y que qué hace usted el sábado por la noche, que él libra...". La interacción entre la acción que transcurre en las viñetas y la realidad (o sea, lo que no pasa en las viñetas), es constante, de modo que no solo el dibujante aparece en las tiras, también el editor de la revista: sin ir más lejos en la misma viñeta que acabo de comentar, en la que el autor ha llamado para acabar preguntando al Amo sus planes para la noche del sábado sabadete, el Amo responde "Dile que me tiene harta, y que para el sábado ha llamado primero el Rafa", sí, Rafael Martínez, editor de la revista, al que si mis ojos no me engañan, me parece reconocer en la primera viñeta de la quinta tira, sentado en una mesa del antro de la Kashbah, acompañado por Joan Navarro, y observando con atención la danza sensual de las acolitas ligeras de ropa de El Amo... ¿o será que en la penumbra del antro todos los rostros se confunden y yo debería dejar de mirar quién está en las mesas y quién no y fijarme más en los esculturales glúteos que un par de chicas contornean ante nuestros ojos?

El humor no se produce de forma espontánea. Podemos reírnos con, o reírnos de, pero solamente se ríe a partir de un estímulo externo. Por eso siempre existe un marco referencial al que el humor apunta. Conocer la referencia, comporta comprender la sátira que desata la chispa del humorismo. En cambio, un chiste genial puede pasar inadvertido si uno no dispone de recursos para descifrarlo. El uso del humor, la ironía y la sátira siempre comportan una reflexión sobre el objeto satirizado. En este caso, los géneros que Font pone bajo la luz de la parodia se convierten en el objeto de esta reflexión, a la que cabe añadir el uso superpuesto de lenguajes y metalenguajes en un proceso de deconstrucción del que logra hacer partícipe al lector. La reflexión sobre el propio medio, nos lleva a plantearnos la propia mecánica de los lenguajes (gráfico y literario) que Font desmenuza deliberadamente. Como apunta Javier González Solas, «la deconstrucción deja ver la tramoya y relativiza todo monopolio de la verdad. Y el procedimiento no ha sido sino una metarreflexión acerca de la lógica de la reflexión (15)».



Referencias concatenadas, alusiones cinematograficas y parodias sin cuento.

La recreación que hace Font de los estereotipos de cine, cómic y literatura, a pesar de llegarnos a través del tamiz de la parodia y la sátira, incluyen la memoria que el dibujante guarda de esta colección de referentes, y debemos apreciar este valor añadido, pues, aplicando el mismo criterio que Warburg o Didi-Huberman utilizan para la interpretación de imágenes pictóricas (16), cada imagen encierra en su propia formulación la memoria de un conjunto, la huella de toda la vivencia personal del autor que convierte la obra misma en un fragmento vivo de esa memoria. Cada viñeta contiene, concentrada, toda la experiencia vital de su autor, y a la vez se convierte en parte de nuestra propia experiencia vital. Federico Mendelssohn Bartholdy no es únicamente una parodia de las grandes historietas de aventura, sino una gran historieta de aventuras. Como afirma el filosofo Peter Berger, la comicidad es la manera más seria de percibir el mundo (17), por lo que el descabellado humor del Federico Mendelssohn Bartholdy es la manera más seria de mirar a los géneros que se parodian.

Mención aparte merecen las cabeceras que mutan en cada tira, en un ejercicio estilístico que no debe pasar inadvertido. Recreándose con la tipografía de las cabeceras, en un juego que personalmente me traslada al Deacon Mushrat del Pogo de Walt Kelly, Font va un paso más allá y dota de carácter a la cabecera, precisamente por el procedimiento opuesto al que todas las normas de marketing dictan: en vez de crear una tipografía única reconocible y repetirla hasta la saciedad, consigue que cada una de las tiras a lo largo de casi nueve años sean siempre distintas. La rotulación de la cabecera nos remite en muchas de las tiras a otra historietas, entre las que reconozco los tipos usados en los títulos de álbumes o series como Umpa-Pah, Tintín, Blueberry, Little Nemo, Superman, Corto Maltes, o TBO. En la segunda aventura, en cambio, cambian las normas no escritas del juego, que se complica por la cantidad de letras que hay que insertar ("Federico Mendelssohn Bartholdy contra el Doctor Fut' Maun Chut", cuando no lo alarga a ("Federico Mendelssohn Bartholdy contra el Doctor Fut' Maun Chut y la banda de los hijos del Dragón de Jabugo", o "Los hijos del Dragón, junto al Dr. Fut' Maun Chut contra el Federico Mendelssohn Bartholdy"). Cada cabecera se convierte en una pequeña filigrana, con el título y recursos pictográficos que lo adornan, o incluso a veces con pequeños monigotes, conformando una bonita colección de vistosas cabeceras, hasta, como ya hemos dicho, la tira número 63 de la segunda aventura, casi un año y medio antes de la desaparición de las tiras.

Las mil y una maneras de denominar la tira.

Pese a todo lo dicho, según mi parecer, lo más interesante y novedoso de esta obra de Font no está en la superficie de las tiras, sino que se esconde en las estructuras y subestructuras narrativas. Font imprime un ritmo digresivo a su narración, rompiendo en pedazos la literalidad y la temporalidad que son la base sobre la que se construyen las tiras clásicas. En Federico Mendelssohn Bartholdy encontramos ciclos de tiras que rodean e incluso ignoran completamente el hilo argumental. Lo hace bastante en la primera aventura, pero donde se lleva la palma es en la segunda aventura, en la que enlaza tiras durante años (no hace falta recordar que se publicaban mes a mes) en secuencias tan disparatadas como gratuitas (el episodio de la isla desierta, por ejemplo o la discusión con el abogado y el hada). Secuencias como esta provocan que la narración principal desaparezca e instauran al lector en un no-tiempo. Leídas las tiras seguidas en el álbum de Glénat la sensación es evidente, pero leídas en la revista *Cimoc* a lo largo de varios años, el efecto debía multiplicarse. Mientras en el cómic tradicional la narración se rige por una serie de principios de secuencialidad temporal, Font prescinde de esos matices tan marcados de temporalidad, perdiéndose (perdiéndonos) en paréntesis de duraciones superlativas. Se trata de profundos hiatos en la historia que se convierte en un *puzzle* de narrativas y perspectivas divergentes (recordemos, por ejemplo los resúmenes de los capítulos anteriores que aparecen en cada tira de la primera aventura, que acaban por convertirse en una narración paralela, pràcticamente con su dinámica ajena al resto de la tira, con sus propias referencias en las que lo que se nos cuenta para poner en antecedentes al lector es mucho menos importante que como se cuenta, o como se lo monta el autor para no contarlo). Las conexiones en varios sentidos de las diversas estructuras narrativas adyacentes consiguen crear un estilo de historieta radicalmente nuevo. Evidentemente, estas viñetas necesita de la colaboración y el esfuerzo del lector para su interpretación. La continua rotura de la secuencialidad, el maremagno de circunloquios, la repetida fragmentación de la narración, la profusión de discursos narrativos paralelos, sumado a la prodigalidad de juegos de palabras y bromas inocentes, requieren un esfuerzo importante por parte del lector. A pesar de ello, si el lector realiza el esfuerzo, la recompensa vale la pena. La obra de Font rezuma una brillante riqueza expresiva. La combinación es explosiva, y aún más cuando todo está aderezado con la espectacular calidad gráfica de Font. La meticulosidad con la que se enfrenta a algunas viñetas las convierte en pequeñas joyas de la historieta *motu proprio*, sin entrar a considerar si las estructuras narrativas van por aquí o por allá. Que van. Y este y no otro es, en mi modesta opinión, el principal atractivo de esta obra: la manera de narrar es más importante que lo que se narra. Los personajes, las parodias, los chistes, las historias, las soluciones a los líos argumentales no suelen ser novedosas, y muchas veces ni ingeniosas. Pero la estructura narrativa (o anti-narrativa), que subyace bajo la historieta, supera cualquier otra consideración. Y la capa más superficial, es decir el puro dibujo, es de un virtuosismo de sacarse el sombrero. Sí es que el que sabe, sabe, oiga.

Bueno, y una vez hemos dado tantas vueltas a las viñetas que componen la saga de Federico Mendelssohn Bartholdy, a la estructura, a los personajes, a los chistes, a los arquetipos, a los metalenguajes, a que si patatín y que si patatán, debo decir que lo mejor que se puede hacer con ellas es leerlas (o releerlas) y disfrutarlas y dejarse de mirar las viñetas con lupa. Federico Mendelssohn Bartholdy, como no podía ser de otra forma es un recital gráfico, una sinfonía narrativa, una armonía icónica, un himno comiquero, un canto al humor, una oda al tebeo. Leerlas nos transportará melodiosamente a mundos fantásticos, fabulosos y armónicos con una sonrisa en los labios. Leerlas nos hará olvidar por un instante la monótona y desafinada cotidianidad. Leerlas nos hará pasar un buen rato: son una gran obra de humor, y a la vez de amor a la historieta.

Jaume Capdevila

NOTAS

1) Gaumer, P. Moliterni, C. Diccionario del Cómic. Barcelona: Larrousse, 1994 p.135.

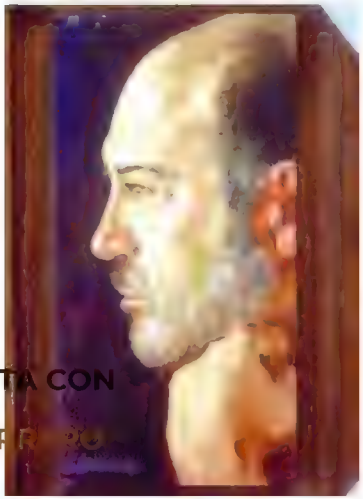
2) Cuadrado, Jesús. Atlas Español de la cultura popular. De la historieta y su uso 1873 -2000. Sinsentido / Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Madrid: 2001 p. 271.

3) Riera, Ferran. "La desaparición de «Cimoc» acentúa la crisis del cómic" El Mundo. Madrid: 9/12/1995. (http://www.elmundo.es/papel/hemeroteca/1995/12/09/cultura/70066.html).

4) Martín, Antonio. "Prólogo". Federico Mendelsson Bartholdy. Obra completa. Barcelona, Glénat, 2007. p. 4.

5) Martín, Antonio. Op cit, p. 3.

6) Freud, Sigmund: El chiste y su relación con el inconsciente. Obras completas, vol. I, Madrid: Biblioteca Nueva, 1948 p. 889.
7) Ortíz, Fran J. "Federico Mendelssohn Bartholdy: Aventuras pulp y humor absurdo " Abandonad toda esperanza. 25.06.2007 [disponible en: http://abandonadtodaesperanza.blogspot.com/2007/06/federico-mendelssohn-bartholdy.html].
8) Martín, Antonio. Op cit, p. 3.
9) VV.AA: Del tebeo al manga, una historia de los cómics. Vol. I Los cómics en la prensa diaria: humor y aventuras. Girona: Panini, 2003 p. 62.
10) Lomazzo, Gian Paolo. Trattato dell'Arte della Pittura, Scoltura et Arcittetura. Milán: 1583. Libro VI: Sobre la práctica de la pintura. Cap. XXXIII: "Composición de las alegrías y risas", trascrito y traducido por José Emilio Burucúa en La imagen y la risa. Cáceres: Periférica, 2007.
11) Sanabre, Ricardo. "La comunicación literaria". Curso de teoría de la literatura. Madrid: Taurus, 1994 [disponible en: http://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtual/libros/literatura/Lect_teoria_lit_I/Comunicacion_Literaria.htm].
12) McCay, Winsor. "Little Sammy Sneeze", en el New York Herald, 24/09/1905.
13) Gasca, Luís. Los héroes de papel. Barcelona: Táber, 1969. p. 15.
14) Rodríguez, José Joaquín "La imagen de la mujer en los comics estadounidenses". Tebeosfera 2 especial académico. [disponible en: www.tebeosfera.com/documentos /documentos/la_imagen_de_la_mujer_en_los_comics_estadounidentes.html].
15) González Solas, Javier. "Función pragmática de la función metalingüística en la imagen gráfica". Área Abierta, 3. Julio 2002 [disponible aquí: http://dialnet.unirioja.es/servlet/dcart?info=link&codigo=1350536&orden=56243].
16) Pardo, José Luís. "La imagen y la risa" Babelia. El País. 10/03/2007.
17) Berger, Peter L. Redeeming Laughter. Berlin-New York: De Gruyter, 1997 p. 6.



CAMINO DE PERFECCIÓN. ENTREVISTA CON FERNANDO FERNANDEZ

JAVIER MORA BORDEL, MANUEL BARRIOS

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 31-III-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Entrevista realizada mediante correo electrónico, durante los meses de enero y febrero de 2009. Agracedemos al autor la cesión a Tebeosfera de los bocetos de "Noche de tormenta", de la imagen de avance del libro "La leyenda de las cuatro sombras", y de otros bocetos y pinturas.

CAMINO DE PERFECCIÓN. ENTREVISTA A FERNANDO FERNÁNDEZ

PREGUNTA: En 1956 inicias tu actividad profesional con *Ghost Ship!* para la agencia Selecciones Ilustradas de Josep Toutain. Guión, dibujo y tinta, con apenas quince años. ¿Fue el tuyo un caso excepcional?

RESPUESTA: No en lo que respecta a la edad, artistas como Jordi Bernet, López Espí, Josep María Beá, Josep María Miralles y otros empezaron también muy jóvenes, pero si llegaron a realizar trabajos completos no me consta.

P: Hoy, con esa edad, ¿un adolescente sería capaz de encontrar su propio "camino" dentro del panorama de la historieta nacional?

R: Desconozco las posibilidades de un principiante en la actualidad, existen pequeñas editoriales locales que apoyan una historieta creativa y experimental, y artistas que producen directamente sus historietas para mercados foráneos. Nosotros lo hicimos por medio de agencias, el trato directo era entonces casi imposible. Soy incapaz de valorar si el mercado español es mejor o peor que el de finales de la década de los cincuenta.

P: Durante un breve periodo de tiempo trabajaste haciendo fondos para los *Chispita,* de Antonio Biosca. ¿Qué mecánica de trabajo se seguía entonces? ¿Y cómo se cobraba?

R: Antonio Biosca, sustituyó al genial Ambrós al marchar éste de la editorial. Biosca era un empleado de la firma, aficionado, que se atrevió a continuar la colección. Trabajaba a base de calcadora al 100x100, no como vi más tarde que la utilizaba Pedro Añaños, de forma complementaria y cuando se nos echaba encima la fecha de la entrega. Yo recogía las páginas de su domicilio con las figuras acabadas y en la mesa del comedor de mi casa pasaba los fondos a tinta china Pelikan con plumilla y pincel, y los picoteados de estrellas con *gouache* blanco sobre las masas de cielo negro. Cobraba de su bolsillo a la entrega, creo que unas cincuenta pesetas por cuaderno, una cifra importante para mí, lástima que la editorial suspendió la colección poco después.

P: Hablando de Añanos. En Selecciones, tras abandonar tu trabajo de oficinista y tus estudios comerciales, entintas durante casi un año sus trabajos para la editorial francesa Artima (*Mister TV* y *Ray Comet*). ¿Esto supuso un camino de aprendizaje?

R: Efectivamente, pero más en cuanto a la cohabitación con una decena de "profesionales" en acción, que al hecho material de compartir un trabajo en SI.

P: En tus *Memorias Ilustradas* calificas Selecciones como "un aula viva"; más aún, "Universidad Laboral de Artes Aplicadas a la Historieta". ¿Cuáles fueron los límites entre vuestros estilos personales y las líneas editoriales que os pautaban?

R: En aquellos momentos pocos de nosotros (los que formábamos el grupo de colaboradores de Selecciones) tenían un estilo profesional definido, por la edad de la mayoría y el tiempo que llevábamos en la labor a lo más que llegábamos era a "bachilleres" muy aplicados, por lo tanto lo que intentábamos era complacer las peticiones de los editores franceses ajustándonos lo máximo a lo que ellos ya publicaban.

P: ¿Por qué fuisteis "un caso atípico dentro del panorama editorial"?

R: Trabajar mano a mano con López Espí que era un gran bocetista y dominaba el movimiento de los perros o los caballos por ejemplo, o el impecable pasado a tinta de Francisco Cueto o de Josep María Miralles, las modernas composiciones y puesta en escena de Florencio Clavé, la gracia especial de José González con las mujeres, la obsesión de Javier Puerto y Ramón Torrens por la corrección anatómica, y otras habilidades de mas compañeros, la suma diaria de todas esas influencias que se irradiaban de forma subliminal, al cabo de un tiempo prolongado tenía inevitablemente que crear características peculiares en todos nosotros.

P: ¿Adquiriste conciencia de oficio o de artista por entonces?

R: Queridos amigos cuanto ha cambiado el significado de la palabra ARTISTA respecto a mi profesión. En los años cincuenta un artista era un cantante, un actor de cine o de teatro, un trapecista o un pintor de cuadros. Nosotros no teníamos ni epígrafe profesional en el Sindicato de Actividades Diversas, que presidía un tío grande y gordo cuyo nombre afortunadamente no recuerdo. Al hacerme el DNI en el apartado de profesión le dije al funcionario de la policía, para quedar más digno (ya que en Cataluña en lenguaje coloquial nos llamaban "ninotaires", es decir el que dibuja muñequitos, que corresponde al pintamonas castellano) soy ILUSTRADOR, y moví la mano como si dibujara, el hombre me miró y preguntó: "¿Lustrador de qué, de calzado?"

P: Obras como *Los Profesionales* de Carlos Giménez, o tus ya mencionadas memorias, recogen buena parte del anecdotario popularizado de aquellos días. ¿Crees que vuestras obras recogen la magia de aquellos maravillosos años? ¿Era el humor vuestra piedra filosofal?

R: Creo si, sin el temor de idealizar el pasado, aquellos años fueron maravillosos. Evidentemente no para todos, fue una experiencia y peripecia personal, pero en general la mayoría (de los que quedamos vivos) lo recordamos con cariño.

Nuestra "piedra filosofal" tenía múltiples facetas, el ansia de vivir intensamente, el estar libres de los ligámenes de una empresa, la atracción de una meta idealizada y desconocida, la generosa retribución económica...

P: Entrando ya en cuestiones técnicas, ¿cuáles fueron los rasgos de estilo más influyentes sobre los de tu generación? ¿Qué autores clásicos fueron las referencias directas?

R: Nadie puede negar, que nosotros al igual que la mayoría de autores franceses, Guillón, Giger, Jijé, argentinos, Motini, Premiani, Breccia, italianos como Pratt, Battaglia, o los ingleses tenían en aquel momento como Norte a los clásicos norteamericanos Raymond, Caniff, Hogarth, Foster, Robbins, Stan Drake etc.

P: ¿Qué carencias formativas tuviste que subsanar especialmente, en este estadio de tu obra?¿Poseíais algún tipo de manual interno que os sirviera de referencia?

R: Carencias todas, escuela o bibliografía, ninguna.

P: Al margen, en Selecciones Ilustradas, ¿cómo era el proceso de elaboración, los plazos y, sobre todo, el aprecio que los editores hacía vuestro trabajo?

R: En la etapa francesa, la primera y más breve, no teníamos ni idea de lo pensaban los editores, Josep Toutain se encargaba de suministrarnos los guiones, repasar/corregir las historias dibujadas cada final de mes que era el plazo más común y retribuirnos.

P: ¿Qué materiales y técnicas eran los más comunes?

R: Primero papel nacional, mas tarde el Schoeller alemán, lápices de grafito de distintas durezas, pinceles de pelo de marta Da Vinci y plumillas Perry para entintar, y tempera blanca para corregir errores.

P: De Selecciones han destacado especialmente creadores y artistas gráficos quedando en segundo plano la figura de los guionistas de la empresa. En cambio, sí destaca vuestra obra gráfica, ¿por qué?

R: Hasta que Josep Toutain no creó los trabajos de 'sindicación' (producción propia de la agencia) los encargos de guiones fueron mínimos, las editoriales francesas e inglesas tenían su plantilla de escritores con la que abastecían y al mismo tiempo mantenían el control de la línea particular de cada revista.

Los dibujantes de Selecciones en su afán de superación y con la suma de esfuerzos, pero de forma improvisada sin ningún tipo de planificación, fueron renovando la estética de los géneros en los que colaboraban, lo que acrecentó la demanda de sus trabajos.

P: La mayor parte del material que producíais era para los mercados extranjeros, desde Alemania a Francia, pasando por los países escandinavos e Inglaterra. Frente a vuestros compañeros de profesión que cubrían el ámbito nacional para editoriales como Bruguera, Toray o Valenciana, ¿qué diferencias existían en las condiciones laborales?

R: A mayor remuneración más tiempo de dedicación y más exigencia por parte de los editores extranjeros, ello fue quizás una de las diferencias más notables con lo que se producía para el mercado nacional.

P: ¿Los autores manteníais algún tipo de contacto con los editores foráneos de vuestras obras?

R: Los editores eran para nosotros unas siglas desconocidas a miles de kilómetros de distancia.

P: ¿De qué forma gestionaba Toutain la agencia? ¿Marcaban tanto el devenir de la misma las relaciones personales?

R: Como cualquier patrón de la época. Hay que destacar sin embargo que tenía una seducción especial para manipular al personal y hacerlo sentirse parte integrante/responsable de la cohesión del grupo.

P: ¿Cómo era el modelo organizativo?

R: La jerarquía real era absolutamente vertical. Un propietario, un director o mano derecha, una sección de contabilidad y otra de producción.

P: Aún hoy España posee una industria eminentemente exportadora, con el agravante añadido de que la producción para editoriales nacionales ha caído en picado. ¿Estamos ante un mal congénito de nuestra historieta? ¿En qué condiciones ha variado el mercado nacional?

R: No estoy de acuerdo en el enunciado, España no posee una "industria" exportadora, sino un grupo de artistas talentosos que colaboran con editores extranjeros, eso sí, menos numerosos que cuando en los años 60 se hacía por intermedio de las agencias.

En los últimos treinta años la historieta no ha tenido empresarios lo suficientemente potentes o arriesgados para llevar a cabo la fuerte inversión que el lanzamiento de productos *mass media* precisa y que incluye generalmente cómic-libro infantil/juvenil-serie de TV.-DVD-Videojuegos-*Merchandising* etc.

Estamos ante las mismas carencias que en los años cincuenta.

P: 1958 es un año que marca tu vida. Comienzas a trabajar regularmente para Inglaterra, colaborando en revistas como *Valentine, Marilyn* o *Roxy*. ¿Qué diferencias manifiestas encontrabas con el modelo español de edición?

R: A finales de los cincuenta el mercado de la historieta en Inglaterra era floreciente, aparte de la continuidad y buena salud de las revistas de aventuras vivía la expansión de las revistas para quinceañeras, sobre todo las que se nutrían de historias extraídas de las canciones de moda, con referencias biográficas y fotos de los artistas, como eran *Valentine, Marilyn, Roxy* de la editorial Fleetway y otras. Colaborar en la parte gráfica de esos títulos era un privilegio por su significancia en el mercado y por la alta remuneración que permitía a los artistas recrearse a gusto en la realización.

P: El mismo año, en otoño, viajas por motivos familiares a Argentina. Allí publicas en *Totem gigante, Puño fuerte* y *Gorrión*, continuando tu desarrollo artístico tanto en el dibujo como en la confección de tus propios guiones. ¿Llegaste a presentar tus muestras en Frontera?

R: Mi trabajo principal durante la estancia en Buenos Aires fue siempre la colaboración con Fleetway a través de la agencia Selecciones Ilustradas de Barcelona, las historias cortas que publicaba en Editorial Laínez y Tótem eran compatibles, pero no lo hubieran sido las obras que exigía Editorial Frontera de mayor extensión, y tampoco me atreví intentar codearme siendo un joven recién venido, con artistas consagrados como Breccia, Pratt, Arturo del Castillo etc.

P: ¿Se palpaba ya entoncesen el ambiente la madurez de la historieta argentina de aventuras plasmada en la obra de autores como Oesterheld, Breccia o Solano?

R: Raul Roux, Roume, Casalla, Arturo del Castillo, Guida, Premiani, Motíni, Pratt, Breccia, y otros muchos, mostraban la vitalidad de la profesión en Argentina, con un cómic autóctono que iba desbancando a los héroes importados de Italia y EEUU durante la década anterior.

P: ¿Qué autores argentinos tuviste la oportunidad de conocer personalmente?

R: No tantos como hubiera querido, hablé con Tulio Lobato, Arturo del Castillo, Breccia, García y algún otro.

P: Álvaro Zerboni te propuso el puesto de director de su editorial. De haber continuado, ¿qué posibilidades de futuro te hubieran esperado?

R: Nunca me lo he planteado.

P: ¿De qué manera crees que el entorno argentino hubiera influido en tu obra?

R: Probablemente no hubiera accedido tan rápido a la especialidad de la ilustración o hubiese derivado directamente a la pintura no lo sé, y, sinceramente nunca me ha importado.

P: Tras tu regreso, en 1960, inicias tu andadura en *Air Ace*. En estas historias bélicas ¿qué perspectivas épicas tratabas de ofrecer?

R: En la realización de los cuadernillos de 64 páginas de aventuras bélicas aéreas, mi más grande preocupación era conseguir información sobre uniformes y aeronaves, pues el mercado adolecía de libros y maquetas sobre el tema, sólo las viejas revistas de propaganda bélica alemanas e inglesas publicadas durante la guerra contenían documentación, y únicamente se podían encontrar con bastante dificultad en librerías de lance o el mercadillo dominical del Mercado de San Antonio en Barcelona, a precios casi siempre desorbitados.

Los héroes exclusivamente pilotos ingleses y sus peripecias estaban descritas minuciosamente en enciclopédicos y pesados guiones que la editorial enviaba.

P: En *War Actions* y *Suspense* realizas numerosos guiones dibujados, entre otros, por autores tan célebres como Añaños y Buylla, y Brocal y Colmeiro, respectivamente. ¿Con cuáles te muestras más satisfecho?

R: Esas series fueron producidas para la sección de Sindicación de Selecciones, por lo tanto el margen para la creatividad era amplio, teniendo en cuenta que no iban destinadas a un mercado concreto.

***War Actions* era una serie de aventuras bélicas al uso, sin el maniqueísmo de las *Hazañas Bélicas* patrias o las británicas. En *Suspense* cuidé con mimo los guiones, un antecedente de los que casi una década después desarrollé como obra ya con conciencia de autor en las historias que publicó Warren en EE UU. Recuerdo con especial cariño las que ilustró Auraleón.**

P: Desde este momento, curiosamente, muestras un gran interés por el campo de la ilustración. ¿Por qué surge en ti esta necesidad?

R: Creo que era inevitable, el paso siguiente para el grupo de dibujantes que estábamos formándonos, nuestra curiosidad principal era recorrer nuevos caminos y el color era lo más próximo a lo que ya estábamos haciendo.

P: Alcanzas gran repercusión como ilustrador, publicando en revistas de toda Europa y tocando los principales géneros desde el romántico a la ciencia ficción. ¿Te sentías cansado de la historieta?

R: El acceso a la ilustración fue muy excitante, la cantidad de nuevas técnicas, la variedad de géneros y temas, el saltar en poco tiempo de uno a otro, la realización de una portada era a lo sumo de un par o tres de días. Hay que tener en cuenta que en dos años pasamos de las pinturas al agua, acuarelas, anilinas y tempera a los acrílicos y después al óleo.

P: En 1967, participas en la formación del grupo *Color 6*, junto a Joan Martí, Félix Mas, Josep M. Miralles y Albert Pujolar. ¿Qué supuso aquello?

R: También estaba Domingo Álvarez. Hoy en día todos son unos consumados pintores, artistas de gran prestigio profesional, lo que confirma que ya entonces no andábamos muy errados en lo de las compañías.

P: Desde entonces, la ilustración alcanza en ti una dimensión plenamente protagonista: premios, como el del Pueblo Español de Montjuich en 1968, o el del Ayuntamiento de Hospitalet un año después; tu primera exposición en solitario en 1969 en sala Jaimes, y numerosas colectivas a lo largo de la década del setenta; ilustraciones en diversos medios desde editoriales norteamericanas hasta vallas callejeras. ¿Conforma este paulatino proceso una identidad artística quizás aún todavía ausente en tu trabajo historietístico?

R: El mercado americano era la confirmación de que uno había accedido a unos niveles de calidad altos, los que exigían los capos del cotarro a nivel mundial. El mundo de la publicidad, aunque solo fuera por su cercanía era forzoso probarlo y tuve con él buenas experiencias, hice cosillas para primeras marcas, pero su ambiente de película de *manager´s de Hollywod* no me iba, estaba acostumbrado al trato editorial,

más sobrio y más serio. Las exposiciones individuales eran como su propio nombre indica exponerte al observador y a la crítica de forma directa, un reto que tampoco quise dejar de experimentar.

P: Parece que a partir de este momento decides ampliar aún más tus fronteras creativas. ¿Qué podrías contarnos con respecto a tu experiencia como director de fotonovelas para la editorial Rollán?

R: Siempre me he entregado al trabajo de una forma intensa, total, lo que al cabo de un tiempo me producía síntomas de fatiga, que procuré a lo largo de toda mi vida combatirla con cambios de actividad. La fotonovela fue uno de esos paréntesis que me permitió adaptar novelas de una autora entonces (y aún ahora en otras partes del mundo) popularmente exitosa, Corín Tellado, escribiendo los guiones, una técnica casi idéntica al cómic, ejerciendo de productor, es decir escogiendo el *casting*, los escenarios, etc. y lo que era más excitante dirigir al fotógrafo en las tomas, buscando encuadres que fueran inéditos, con una visión algo distinta a los realizadores de fotonovelas al uso, al menos eso les pareció a los editores que valoraron bastante mi trabajo.

Pude elegir actrices interesantes y muy profesionales, como Silvia Tortosa o la malograda Margit Kocsis, la famosa rubia caballista de Terry (que murió pocos años después de una leucemia fulminante, y que además era una pintora excepcional, cosa que muy poca gente llegó a saber).

Al tener la suerte de Juan Palomo, incluí en algunos repartos a compañeros dibujantes e ilustradores, la lista sería interminable, a mi familia, incluida madre, hermana, cuñados e hija y por supuesto a mi mujer Rosa Lleida que me hacía las veces de modelo para las ilustraciones e historietas. Ella dio varias veces la réplica a las primeras actrices.

La realización de una fotonovela se tenía que ajustar a tres o cuatro días de rodaje como máximo, por cuestiones de presupuesto, lo que obligaba a una intensa actividad desde que amanecía hasta que al final del día la gente quedaba exhausta.

Muchas de las escenas que filmé en aquellas seis o siete obras las utilicé posteriormente como base para ilustraciones románticas para editoriales del norte de Europa.

La realización de una fotonovela se aproxima bastante al concepto del *story* para un largometraje. Fue una experiencia interesante y gratificante, pero pronto volví a la tabla de dibujo. *Mosca* ya volaba dentro de mi cabeza.

P: Eso, ¿cómo nace la posibilidad de crear tu tira *Mosca* para el *Diario de Barcelona*?

R: *Mosca* fue el recurso para con una aportación gráfica mínima conseguir una tira diaria de crítica social e introversión sicológica. Quizá la compensación a mi otro trabajo como ilustrador para ya entonces los Estados Unidos, de un realismo pictórico extremo.

P: ¿En la España franquista tuviste que imponer algún tipo de límite a tu sátira?

R: Sí, naturalmente. Tuve algunas tiras que se quedaron en el cajón, a pesar de que como era inevitable uno ya se autocensuraba en casa.

P: En la década del setenta, parece que el inmovilismo con el que se vio lastrada la historieta española decrece, y no sólo dentro del ámbito de lo artístico. Laboralmente surgen propuestas organizativas como el CLUB DHIN. ¿Con qué fin se crea? ¿Quiénes fueron sus componentes iniciales?

R: El Club DHIN vino a llenar el hueco que la falta de asociaciones sindicales y profesionales teníamos los dibujantes de cómic e ilustradores. Un lugar donde debatir las precarias condiciones legales en que nos movíamos, con una ley de derechos de autor desfasada. Procuramos desde el Club fomentar actividades en pro de la profesión, con sesiones de dibujo al natural, exposiciones, conferencias, debates, homenajes a artistas de la talla de Benejam, etc.

Las almas del Club fueron Macián junto a Puigmiquel. Me honro en haber sido uno de los socios fundadores, como años después lo fui por representación democrática de los dibujantes, en la creación y en el comité organizador del *Salón de Comic y la Ilustración de Barcelona*.

P: ¿Cumplió con las expectativas deseadas aquel colectivo? ¿Crees que abrió camino al desarrollo de cierta conciencia de clase?

R: En él se evidenciaron las distintas corrientes políticas que como en la calle presagiaban los inevitables cambios que se avecinaban. Por paradójico que parezca, la venida de la democracia y la presencia activa de los sindicatos de clase acabaron por fragmentar y enterrar el proyecto del Club. Sólo un Colegio Profesional hubiera conseguido mantener una cohesión que fue imposible entonces.

P: ¿Era una necesidad de época conciliar intereses artísticos y laborales, o más bien fruto del desarrollo personal de cada uno de los implicados?

R: Las trayectorias estrictamente artísticas, como las laborales, creo humildemente que son producto de la meta y el esfuerzo que cada uno individualmente se proponga.

P: Entre 1970 y 1973 vuelve a la historieta en lo que definiste como tu "definitiva incorporación al cómic de autor". ¿Sentías que podías alcanzar el estatus y reconocimiento del artista?

R: En esa época definida posteriormente como tardofranquismo pocas cosas se movieron dentro del país. Fue el mercado exterior el que permitió mayores cotas de creatividad.

La creación por Josep Toutain de un departamento de producción propia, *Cinco por Infinito, Gringo, Delta, Suspense, War Actions, Romance,* etc. para la venta de ese material en el extranjero y en mi caso concretamente el que Warren aceptara comprarme "solo" los derechos para Estados Unidos, y yo pudiera crearlo libremente y comercializarlo por mi cuenta en otros países, abrieron la puerta y las ventanas no solo para que entrara aire fresco sino para que el potencial acumulado por nuestros artistas saliera cada vez con más fuerza al exterior.

P: ¿Te consideras un precursor junto a Sió, De la Fuente, Maroto, o tantos otros en este preciso momento?

R: Sí. Añadiendo de forma destacada a Josep María Beá y Luis García. Coincidimos en un punto común que era un referente en Europa y quizá en el mundo en aquel momento que era la Revista *LINUS*, dirigida por el inefable Oreste del Buono y Fulvia Serra.

P: España aún iba a remolque con respecto a la historieta de otros países como Francia e Italia. ¿Qué produjo este retraso a tu juicio?

R: Los cambios que partir del año 1968 se produjeron en Europa influyeron indudablemente en ese desfase.

P: ¿Cuáles fueron tus referentes a la hora de emprender este desarrollo personal?

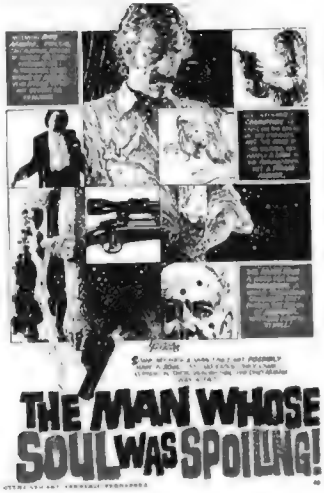
R: En aquel momento sencillamente me dejé llevar por lo que tenía ganas de contar en lo literario y experimentar en lo plástico. Fue una obra absolutamente personal.

P: En referencia a las trece historietas publicadas por Warren, ¿cómo desarrollaste esta faceta artística? ¿Cómo concretaste la "libertad" del creador allí?

R: Como continuación de la pregunta anterior, se me ocurrió realizar una serie de historias cortas, próximas a los géneros de fantasía y suspense sin caer en el terror puro y duro que exigían los editores. Involuntariamente mis historias conllevaban elementos románticos, por lo que en conjunto sería difícil definirlas, quizás el escritor Javier Coma fue quien más se aproximó al calificarlas como "comic poema".

La producción de esas historias se prolongó durante casi tres años, ya que las fui alternando con labores de ilustración, por lo que cada una de ellas era una pieza resuelta en lo plástico con materiales y técnicas diferentes.

Cada dos o tres meses de pintar portadas de encargo para Estados Unidos me "premiaba" con el regalo de hacer algo para mí.

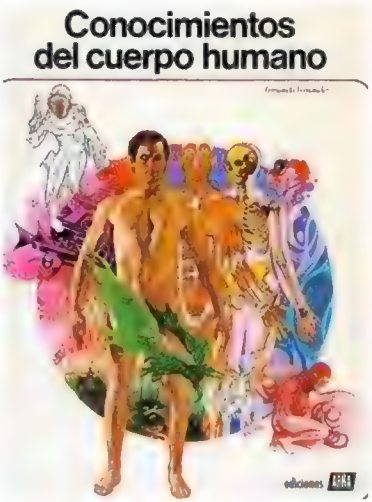


P: Entre 1974 y 1979, vuelves a dar un giro a tu trayectoria con la realización de la serie de libros educativos *Ciencia y aventura*. ¿Cómo abordaste la composición de estos cinco volúmenes?

R: Había realizado una serie de ilustraciones para la editorial AFHA de libros para adolescentes. Ellos tenían ganas de editar obras autóctonas que pudieran vender luego al extranjero, en vez de pagar royalties como era lo habitual y me lo comentaron. Precisamente yo siempre había albergado la posibilidad de dirigirme a ese público tan interesante que para mí eran los jóvenes.

La huella que dejaron en mi recuerdo un par de obras de mi época escolar, en que se combinaban la fantasía y el conocimiento habían estado siempre presentes en mi ánimo, y la pobreza de medios editoriales de primeros de los años cincuenta se podía contrarrestar con obras a todo color con el concepto narrativo del cómic. Todo un reto y una nueva aventura. La colección que cree se llamaba *CIENCIA y AVENTURA*.

Tuvo un éxito sin precedentes para la época, se hicieron numerosas ediciones en España y el extranjero y recibió varios premios entre ellos el Nacional de Ilustración, Valladolid 1977.



P: ¿Podemos hablar de la primera obra en la que tienes el control total? ¿Qué novedades técnicas aplicas?

R: Tanto las historias que publicó en primicia Warren como la colección *CIENCIA y AVENTURA* fueron producción propia con total libertad literaria y plástica. Los libros fueron realizados en técnica mixta, es decir combinaciones de óleo, acrílicos y tintas.

P: Durante la segunda mitad de la década del setenta, además, haces ilustraciones para Ace Books, muestras y exposiciones, etc., y también oficias como reportero gráfico para *interviú*. ¿En qué consistía tu cometido aquí?

R: Para la revista *Interviú* realicé alguna colaboración como por ejemplo en el juicio del etarra Apala en Francia tomando apuntes del natural, como hacen en EE UU cuando está prohibido hacer fotografías en la sala.

P: De forma esporádica, escribiste algunos guiones para las colaboraciones de tu esposa, Rosa Lleida, en *El Jueves*...

R: Aparte de lo publicado en *El Jueves* también le escribí guiones para la revista *Cimoc, Creepy, Comix* y alguna otra que no recuerdo. Fueron colaboraciones esporádicas a lo largo de varios años, ya que ella también pintaba ilustraciones románticas y portadas góticas para Alemania y los países nórdicos.

P: No es vuestra única colaboración. A partir de 1981 elaboráis obras infantiles como *Doggone days, Wuzzles, Dreamers* o *Silver Hawks* para distintas editoriales como *Hasbro* o *Ramdon House*. ¿Cómo debía ajustarse tu estilo a las exigencias de un público infantil?

R: En algunos encargos que ya tenían diseños originales nos ajustábamos a las directrices del editor, en los que eran de libre interpretación usábamos nuestro propio estilo.

P: En octubre de 1980 la revista *Camp de l'Arpa* publicó un número doble (79/80) titulado "La Literatura Dibujada". En sus páginas se recogió el que podemos considerar como primer manifiesto artístico del cómic español, "*El actual cómic de vanguardia en España*", trascripción de un coloquio, moderado

por Javier Coma, en el que participaste junto a Eric Sió, Carlos Giménez y Josep Maria Beà. ¿Qué os motiva a entablar este diálogo abierto? ¿El nulo peso del tebeo en el ámbito de la cultura nacional?

R: Exactamente. El artista autor de cómics siempre ha estado subvalorado en nuestro país, y a pesar de que durante estos últimos 30 años algo se ha logrado, estamos muy lejos de la apreciación que en USA, Francia o Italia tienen de la profesión. Quizás en parte ello se deba a la falta de una industria propia y otra muy importante al clasismo que en el Arte ha imperado siempre en nuestros lares.

P: ¿Nos encontramos ante el nacimiento de la primera generación de nuestra historieta con *conciencia de artista*?

R: Supongo que así es.

P: Atendiendo a la clasificación generacional de Petersen (diferencia de edad, formación intelectual semejante, relaciones personales...), ¿cuál sería el acontecimiento cultural que os aúna? ¿Rasgos de estilo comunes, algún "jefe" o guía?

R: No teníamos ningún nexo en común, creo más bien que fue aquello de estar en el sitio adecuado en el momento preciso. Si hubo algo que compartimos generosamente fue la colaboración en el aprendizaje y la ambición de la obra bien echa. Envidiábamos la calidad de los grandes maestros extranjeros y fuimos a por ellos con mayor o menor fortuna.

P: A finales de la década del setenta, surge en España, el fenómeno de las revistas de cómics 'para adultos'. Entre estas, destacan las publicaciones de Toutain. ¿Qué crees que desencadena este cambio de agente a editor de sus propias publicaciones?

R: Toutain tenía en sus manos el material que proporcionaba a otros con el que se publicaban exitosas revistas, ¿Por qué no hacerlas él en España? Y así fue.

P: En 1979 emprendes *El hombre de Cuba* para Bonelli. ¿Por qué 1898? ¿Qué te lleva a encarar este periodo histórico en concreto?

R: Supongo que la influencia del "síndrome catalán", preferimos celebrar las derrotas, porque son lo único destacable a falta de victorias. El caso es que los levantamientos armados en Cuba durante el siglo XIX siempre me llamaron la atención, sumado esto a que justo cuando Fidel derrocó a Batista yo me encontraba en Buenos Aires donde se celebró con una gran manifestación de júbilo popular.

P: ¿Qué sentido épico tratabas de plasmar en tu interpretación de la Historia? ¿Era viable la revolución libertaria de finales de siglo?

R: Que la lucha por la consecución de una sociedad más justa es una tarea interminable. En las últimas palabras de Sergio, el protagonista de la historia hay una segunda lectura aparte de la que corresponde a ese momento histórico y que aún está plenamente vigente, "te aseguro que el pueblo de Cuba conseguirá su libertad...y en ese futuro tendrán que volver a creer, una vez más, todos los cubanos..."

Una revolución anarquista era y es tan inviable como lo fueron las socialistas.

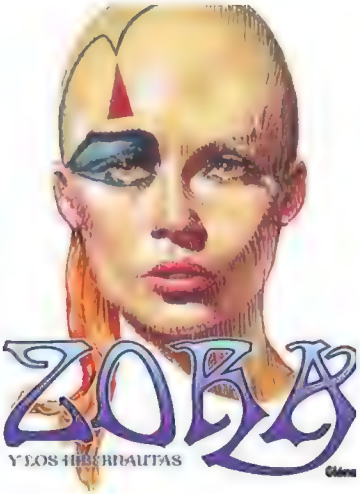
P: En 1980 comienzas a publicar *Zora* en las páginas de *1984*. En ella, aplicas todo tus conocimientos pictóricos adquiridos durante todos estos años. ¿Por qué surge en ti esta necesidad por desarrollar una línea pictórica dentro de la historieta? ¿Pretendías elevar el escalafón artístico de la historieta construyendo auténticos "cuadros" en cada viñeta?

R: No exactamente. Antes de ZORA había realizado media docena de historias cortas de ciencia ficción a todo color (alguna de la serie *Círculos*) publicadas en España por Toutain, además de los libros para Afha donde empleé más o menos la misma técnica. Por lo tanto atreverme a realizar ZORA una historia larga, 98 páginas a todo color, era el siguiente e ineludible paso a dar.

P: En *Zora* desarrollas un argumento de ciencia ficción. ¿Qué autores te influyeron en la concepción de la Colmena?

R: En concreto ninguno, aunque en mi memoria persistían las páginas de Darnís en "El jinete del espacio", de *Dan Jensen* de Blasco, o del maestro *Alex Raymond* en Flas Gordon que tanto me impresionaron durante mi niñez.

Colmena fue consecuencia de haber estudiado a las abejas durante la realización del libro "VIAJE AL MUNDO SECRETO DE LOS INSECTOS" de la colección *CIENCIA y AVENTURA*.



P: La influencia de Gaudí es manifiesta en toda tu obra. ¿Qué elementos influyen principalmente en tu estética?

R: La sombra de la Sagrada Familia de Gaudí es alargada. Fui bautizado en el templo, jugué en su parque, me casé también allí y veo sus actuales ocho torres desde la terraza de mi domicilio. Creo que estaba predestinado a sentir vivamente la influencia del espíritu estético de su obra, eso unido a mi admiración por el Art Noveau, el grupo de Viena y el Modernismo catalán.

La principal coincidencia que "siento" con la obra gaudiniana es su componente esencial, las formas orgánicas, el rechazo en lo posible de las líneas rectas que no existen en la naturaleza, ni en el universo, son fruto del hombre, de las matemáticas y por ello son duras, frías.

P: Zora parece trasladar la guerra de sexos al mundo futuro . ¿Un reflejo de la individualización sistemática a la que nos vemos abocados?

R: No creo que ZORA refleje ninguna guerra de sexos, sino la materialización de un matriarcado total, abstracto, quizás como una recuperación del recuerdo genético de que las primeras culturas de la tierra fueron matriarcados hasta que el hombre creó las religiones modernas monoteístas y machistas.

Todo ello sólo puede redimirse con la recuperación por medio del amor de la igualdad de sexos.

P: Continúas desarrollando esta línea con la publicación de *Drácula* en *Creepy*. ¿Por qué decides encarar precisamente esta adaptación? ¿Suponía un reto en comparación con las anteriores adaptaciones en otros medios, en especial el cinematográfico?

R: Hombre, DRÁCULA no es una continuación conceptual de ZORA ni mucho menos. Todo lo que en ZORA es experimentación compositiva y técnica y especulación fantasiosa como corresponde a la ciencia ficción, en DRÁCULA es un homenaje a Stoker queriéndole ser lo más fiel posible, ya que su obra había sido machaconamente desvirtuada en el cine y el cómic.

P: ¿Qué dificultades encontraste a la hora de traducir el texto literario al lenguaje de la historieta?

R: El texto del XIX es para nosotros hoy en día un lenguaje algo lento y farragoso, tuve que extractar mucho con el peligro que conlleva adaptar una obra tan famosa.

P: ¿Tu técnica pictórica llevó ecos del prerrafaelismo británico? ¿Tratabas de ofrecer un ideario de libertad romántica o más bien un marco creíble para la obra (el mundo visto a través de los ojos de los personajes de época)?

R: Desde la composición por página, el tratado del color y el realismo de personajes y ambientes, traté de conseguir un máximo de "autenticidad" utilizando los recursos que creí adecuados. Fue un trabajo ímprobo, las páginas tienen un tamaño de 50x70 cm. y están realizadas al óleo.

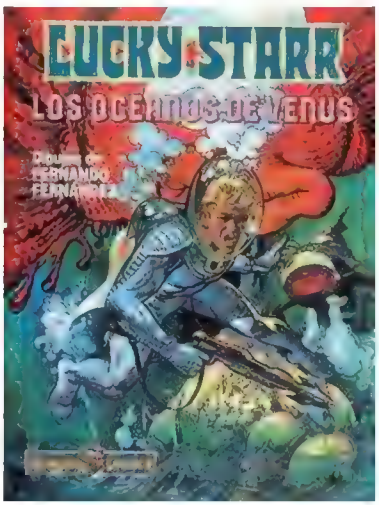
P: En 1982, el *Diario de Avisos* te premia como el mejor crítico por tus opiniones en secciones como *En Frecuencia Moderada, Estafeta* y *El Quiosco* (esta última junto a Javier Coma). ¿Cuál crees que debe ser el cometido de un crítico?

R: Mis colaboraciones en las revistas de Toutain tuvieron en general un tono y una pretensión de asesoramiento a los principiantes y aficionados que lo que se entiende por crítica.

P: Junto a Manfred Sommer y Leopoldo Sánchez emprendes el Taller de Cómic e Ilustración de Barcelona. ¿Cómo definirías tu experiencia docente? ¿Volviste en algún momento a ejercerla?

R: Fueron varias las ocasiones en que dediqué parte de mi tiempo a la enseñanza. La primera vez por el compromiso con un compañero estuve impartiendo clases de dibujo en un colegio de los HHMM a chavales de doce y trece años, me interesaban sus opiniones, conocer sus gustos en cuanto a lecturas, una experiencia que me enriqueció mucho, luego vino la del Taller de Cómic, y años más tarde en la escuela de Artes Visuales Createcnia también di clases de cómic e ilustración.

P: Posteriormente, en 1983, inicias tus adaptaciones a la obra de Asimov, con *Firmado por* y la posterior *Luky Starr* de 1991. ¿Qué te lleva a emprender ambas revisiones de Asimov en el corto espacio de una década?



R: Conocía la obra de Asimov y valoraba mucho su vertiente divulgativa, por ello al ofrecerme la editorial Bruguera la posibilidad de adaptar e ilustrar los cuentos cortos dije inmediatamente que sí. Años más tarde fue Luky Starr, pero la Editorial discurría en aquellos momentos por caminos inciertos en cuanto la dirección a seguir y creo que ello influyó negativamente en la obra.

P: Cuentas que en *Firmado por* tratas de ofrecer un trabajo exclusivamente de imaginación, sin apoyo de documentación gráfica. ¿Por qué? ¿Qué técnica pretendías desarrollar?

R: Nada que valga la pena reseñar, sencillamente que me fue mucho más cómodo y gratificante.

P: En cambio, en *Luky* se desarrolla una idea de multiculturalidad y respeto a las diferentes formas de vida extraterrestre. ¿Planteas que la esencia del futuro humano residirá en la superación de sus propios conflictos interiores?

R: Efectivamente creo que la aceptación del "otro", el diferente, es una de las bases fundamentales para un desarrollo futuro de la especie.

P: En 1983 comienzas a colaborar con Carlos Trillo en *La leyenda de las cuatro sombras*. ¿Cómo surgió esta colaboración? ¿Qué supuso trabajar con un guionista después de realizar guiones propios durante tanto tiempo?

R: Al acabar DRÁCULA estaba extenuado y me angustiaron las dudas sobre si habría acertado con la adaptación, tanto que me creí incapaz de iniciar un nuevo trabajo. Entonces Toutain me ofreció la posibilidad de que le plantease a Trillo algo que me viniera de gusto que el lo

haría complacido, y así nació la colaboración de LA LEYENDA DE LAS CUATRO SOMBRAS.

Paradójicamente los lectores escogieron premiar la adaptación de DRÁCULA como la mejor del año. Recobré mi autoestima.

P: *La leyenda* supone, a nuestro juicio, una revisión los mitos populares de la Edad Media. ¿Podemos hablar de cierto componente paródico?

R: Sí. Con Carlos decidimos que tuviera ese tono desenfadado y desmitificador que me diera pie a jugar con un estilo próximo al de los cuentos de Asimov.

P: ¿Quiénes han sido los guionistas con los que te has sentido más compenetrado? ¿Qué te ha aportado cada uno?

R: Además de los guionistas franceses e ingleses con los que trabajé al inicio de la profesión, no recuerdo haber colaborado con nadie a excepción de Carlos Trillo.

P: ¿Cómo conjugas tu técnica literaria con tu voluntad plástica? ¿Cómo tejes el hilo de tus historias?

R: Es un tema algo complejo de explicar. Hay autores que hacen el guión como si lo hubiera de dibujar otro, con pelos y señales, y luego se ponen a dibujarlo siguiendo al pie de la letra lo que ellos mismos han escrito. Yo creo que intenté utilizar esta fórmula un par de veces, pero me ocurría que tenía necesidad de alterar durante el proceso algunas secuencias, incluso llegar a variar el final de la historia.

Habitualmente mi forma de trabajar era, primero escribir una pequeña síntesis argumental, a partir de aquí en folios y de forma muy esquemática desarrollar en viñetas el número de páginas necesario. La siguiente fase era dibujar ya con más precisión enfoques y cambios de plano, destacando las secuencias que precisaban mayor atención visual. Luego realizar el diseño definitivo, aprovechando muchas de las viñetas abocetadas.

P: ¿Podrías hablarnos de trabajos algo más desconocidos para el gran público como *The Crown* o *Amtrack Wars*?

R: Poco que destacar fueron dos encargos más de los muchos que hice.

En THE CROWN dispuse de más autonomía y teniendo en cuenta que me pidieron que los protagonistas se parecieran a los que cree para CIENCIA y AVENTURA, la siento como una obra más personal.

P: *Terrific* es un proyecto que trataste de desarrollar con Víctor Mora y del que hicisteis bastantes páginas. ¿Por qué no terminó de concretarse?

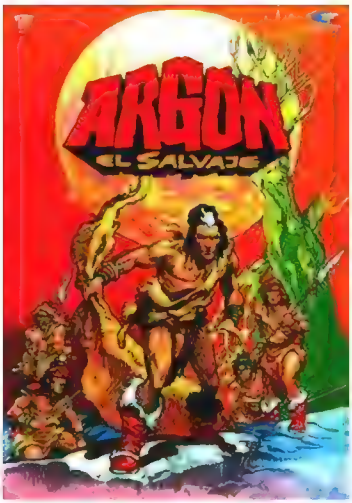
R: Como indicaba en una respuesta anterior en esa época Bruguera pasaba por un período confuso en la que multitud de proyectos se quedaron en el tintero, TERRIFIC fue uno de ellos.

P: En 1988 emprendes tus últimos trabajos, hasta la fecha, en historieta: *Argon* y *Zodiaco*. Por lo que respecta a esta última ¿Son las creencias e interpretaciones populares de la realidad los espacios definitivos de la imaginación? ¿Por qué el componente astrológico? ¿Tal vez cierta fascinación por lo cabalístico?

R: En absoluto. Creo que soy dentro de lo posible absolutamente racionalista.

Elegí el tema de la Astrología por lo que tiene de atractivo estético y por su componente básico de predestinación, más antiguo que la mitología grecorromana.

P: Con *Argón*, en cambio, vuelves al relato clásico en el que mezclas ciencia ficción y aventuras. A lo largo de tu carrera has destacado por la concentración de tus tramas. Sin embargo se concibió Argón como una saga. De haberla continuado, ¿cuáles hubieran sido los caminos de la aventura?



R: Fue mi primer y único intento de crear un personaje con posibilidades de continuidad en álbumes, lamentablemente truncado por la enfermedad.

ARGON concebida como obra en blanco y negro, esperaba que evitase el cansancio que me producía realizar una obra a todo color. Por mi forma no excesivamente programada de trabajar no tenía una idea concreta sobre las vicisitudes que correría el personaje, aunque si es cierto que pensaba dotarlo de más profundidad psicológica y abordar temas próximos a las angustias que preocupan a nuestra generación.

P: El segundo guión de *Argón* fue elaborado por J. M. Polls. Y tras tu ataque coronario, tus antiguos alumnos Amadeo Aldavert y Albert Tarragó te ayudan a completar el dibujo de ambas obras. ¿Por qué abandonas, posteriormente, la historieta?

R: Por prescripción médica. Debía de abandonar unas especialidades, el cómic y la ilustración que conllevaban una carga de estrés suplementaria, la cantidad de obra, las fechas...y dedicarme a una actividad más sosegada. Y ahí estaba la pintura de galería. De forma esporádica ya había realizado exposiciones, ahora se trataba de hacerlo de forma profesional, a plena dedicación, y así lo hice. Fue como empezar de nuevo, afrontar retos distintos en un medio que no tenía ninguna relación con el anterior, por extraño que parezca.

ARGON y ZODIACO los acabé gracias a la ayuda de ese par de valiosos alumnos, aunque quiero destacar el generoso ofrecimiento de Horacio Altuna para ayudarme.

P: ¿Te consideras una víctima más de la crisis en la industria historietística de los noventa?

R: No llegué a saberlo porque como he comentado me retiré antes.

P: Desde entonces, te dedicas de lleno a la pintura. ¿Cómo ha sido tu posterior desarrollo como pintor? ¿Sientes que la historieta ha sido un estadio inicial para alcanzar cotas más elevadas y reconocidas como la pintura? Parafraseando a Toutain, cuándo *el cómic es arte*...

R: En estos últimos diez años he de reconocer que algo ha cambiado en la mentalidad de algunos galeristas, si en 1989 la mayoría de ilustradores que se habían pasado a la pintura procuraban esconder su procedencia (¿impura?), hoy en cambio es una garantía de buen hacer, de profesionalidad, quizás en contraste con la deficiente formación que han recibido los alumnos en las escuelas de Bellas Artes.

Para mí tan "artista" es Breccia como Van Gogh aunque a algunos les suene a herejía. Creo que la categoría no la da el medio sino el autor.

Tránsito por la pintura sin metas prefijadas, me dejo llevar por la sensualidad de vivir en cada cuadro una experiencia única, es un quehacer diario que gratifica enormemente.

P: Algunos de tus rasgos más representativos en la historieta han sido el componente onírico y el retrato de personajes, tanto físico, figurativo, como en relación a su alma. ¿Los mantienes en tu labor pictórica?

R: En los últimos tres lustros le he dedicado mucha atención al retrato, tanto de encargo como libre. Profundizar en el conocimiento del ser humano a través de su rostro es algo apasionante. En la obra libre amplío el espectro de posibilidades con personas de otras razas y culturas, igualmente me atraen escenas que pueden parecer exóticas o costumbristas como una carga de jinetes marroquíes en la fiesta de la pólvora o los juegos caballistas de los turcomanos, los santones, (shadus) hindúes o una maternidad del altiplano andino.

P: En 2004 vuelves a la actualidad historietística con la reedición de dos de tus trabajos más destacados, *Drácula* y *Zora*, así como con la publicación de tus memorias por parte de Glénat. ¿Cómo nace este ofrecimiento? ¿Qué supuso remover los recuerdos para ilustrar tus memorias?

R: Todo se inició al solicitarme un galerista una biografía profesional lo más completa posible. Al buscar documentación pues no me fiaba de mi memoria, fueron apareciendo los datos que formarían las tripas del libro MEMORIAS ILUSTRADAS. Fue una gestación de más de un año, un parto tardío, del que no me arrepiento y por el que he recibido de parte de mis compañeros el aliento de su agradecimiento, dejar constancia de aquella "peripecia" inclasificable en la anodina España de los 50/60.

La reedición de DRÁCULA y ZORA fueron consecuencia de ese primer contacto con el editor Joan Navarro de GLENAT, y de su valiente política de rescatar obras de la década de los 80.

P: ¿Fue, tal vez, la excusa necesaria para acercarte de nuevo a nuestro medio? ¿Piensas continuarlas? ¿Será posible recuperar tu arte en nuevas obras originales?

R: No en absoluto, como obra definitiva. Aunque es posible que la tentación algún día me empuje a realizar algo corto, más bien de forma testimonial.

P: ¿Cómo definirías tu legado para las futuras generaciones de historietistas? ¿Qué huella has dejado en la profesión a tu juicio?

R: ¡Que presunción! Cuando era tan solo un aprendiz intentaba imaginar cual sería mi "estilo" una vez que accediese a la categoría de profesional. Cincuenta y tantos años después sigo en la misma duda, aunque ahora pienso ¿Cuál podría haber sido mi estilo?

Cómo puede tener estilo alguien que al mismo tiempo le apasiona la línea y la mancha, el abocetado de la acuarela o el acabado del óleo, el dibujo realista y el estilizado que surge de la imaginación, el apunte rápido al natural o el estudio concienzudo de los volúmenes, el retrato de un rostro o la composición de un ambiente con masas en movimiento. Ese es mi éxito o mi fracaso.

Sólo creo que si no legado, ni consejo (que de nada sirven) una reflexión, es muy difícil conseguir nada en la vida sin una intensa dedicación, lo de las 10.000 horas que dicen ahora desde universidades norteamericanas.

En fin, Fernando, para finalizar, sólo agradecerte, desde *Tebeosfera*, tu disposición y deferencia.

Ha sido un placer.

Creo que ha sido la entrevista/cuestionario más larga que he respondido en mi vida.

Gracias

CIENCIA Y AVENTURA. EL COMPROMISO DE LA HISTORIETA DIDÁCTICA

MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 24-III-2009

CIENCIA Y AVENTURA. EL COMPROMISO DE LA HISTORIETA DIDÁCTICA

LECTIVOS Y FORMATIVOS

A mediados de los años setenta los jóvenes autores de la historieta española habían crecido leyendo interminables aventuras de héroes prototípicos enfrentados a villanos arquetípicos en escenarios estandarizados y / o esquemáticos. La carga ideológica, cuando no propagandística, de muchos tebeos enflaqueció su calidad durante los años treinta a cincuenta, y muchas consignas de moralina caduca persistían en los tebeos de los años sesenta y setenta, sobre todo en los dirigidos a las niñas y en los humorísticos fruto del reciclaje constante.

Plantearse la génesis de una nueva historieta era ya necesario en los años setenta, al calor de una economía más saneada y, sobre todo, tras el reconocimiento de que las llamadas 'artes populares' lejos de atañer a las costumbres folclóricas formaban un grupo de actividades creativas en auge. Uno de los usos que se le quiso dar a un medio eminentemente enfocado hacia el ocio, la historieta, fue el de servir como vehículo de mensajes ideológicos. Otro, el de utilizarlo como herramienta didáctica.

Composición a doble página en el primer libro de Ciencia y aventura.

Parece haber acuerdo común en que la historieta sirve como antesala de la lectura pues hace fácil la digestión de las historias a los neolectores. También, parece que todos coincidimos en que los cómics son ideales instrumentos para educar y transmitir conceptos y explicaciones de forma amena y asimilable para los chavales. No obstante, ni existen obras de historieta didácticas de referencia, ni conocemos un uso prolongado y sistemático del cómic como fórmula de transmisión de conocimientos en nuestras escuelas. Algo similar ocurrió con la televisión, que en los años cincuenta se planeó como una poderosa 'arma educativa' (vuélvase a las hipótesis de McLuhan) y algo similar ocurrirá con la red internet, que para algunos augura la definitiva panacea pedagógica sin apenas esfuerzo.

El cómic, como lenguaje, presenta aspectos que lo señalan como idóneo para educar. Por un lado, sobre la base de su sustancia narrativa formula un relato, bien descriptivo, bien cinético, que si resulta entretenido posibilitaría el aprendizaje. Por otro lado, debido a sus cualidades formales, dado que su vehículo de expresión es la imagen, deviene modo idóneo de representar objetos, situaciones o acciones de forma inteligible y de fácil aprehensión. El problema es que lograr esto no es sencillo. Es necesario saber narrar en historieta para que el relato sea comprensible al tiempo que ameno. Es necesario saber representar adecuada y explicativamente lo que se quiere enseñar para que el receptor lo entienda y retenga. De estas dos dificultades se desprende el porqué de tan poca historieta didáctica y la poca extensión de su uso pedagógico.

La solución, claro está, pasa por crear buenas obras de historieta que sirvan de complemento a buenos manuales pedagógicos. Pero su integración sigue siendo dificultosa.

APÓCRITOS Y ACULEADOS

Existen variados ejemplos de publicaciones que han servido historietas de corte didáctico. La mayoría de estos proyectos han sido esfuerzos propagandísticos, manuales o biografías, y relatos historiados solicitados por entidades o gobiernos. Hay muchos ejemplos de historietas cargadas de moralina (en España durante la guerra civil o bajo el franquismo, por ejemplo), tebeos hagiográficos o al servicio de empresas (abundaron desde los años cincuenta hasta los ochenta en varias industrias), y cómics creados para resumir a la par que ensalzar el recorrido histórico de una región, colectivo o comunidad (durante los ochenta y hasta hoy, sobre todo en las Comunidades Autónomas). Tebeos de corte didáctico, más bien pocos. Además de que muchos de ellos no son verdaderos tebeos, son libros de texto con alguna viñeta o elementos alusivos al cómic.

Uno de estos intentos de 'deleitar enseñando' lo planeó el sello Ediciones AFHA Internacional, S.A., a mediados de los setenta, con la colección *CIENCIA Y AVENTURA*, partiendo de la premisa de usar un medio 'novedoso' (el cómic) para instruir a los niños de la nueva España del desarrollismo (preservando ciertos valores tradicionales, eso sí). Estas ediciones se planearon ambiciosas, incluso con introducciones de profesionales del ramo o profesores universitarios, pero el coste y tiempo de producción quizá no permitió su pervivencia. Es cierto que del primer título hubo varias ediciones en diferentes distribuciones, pero la

colección no avanzó más allá del quinto número y prontamente se hizo reciclaje en rústica, a precio más barato y que quedó truncada cuando el sello AFHA dejó el proyecto y salvo por dos reediciones no volvería a publicar cómics.

Quien firmaba estos libros fue Fernando (Fernando Fernández Sánchez), con una de las obras más llamativas de las publicadas por entonces, junto con la historieta de 17 páginas que había destinado a la Enciclopedia Juvenil Pala dirigida por Luis Gasca (el tomo dedicado al Teatro). Fernando se había fogueado ya en la historieta con mucho trabajo anónimo para Selecciones Ilustradas. Resolvía con facilidad guiones sencillos, dominaba la figura humana y tenía deseos de demostrar sus cualidades como narrador completo tras realizar historietas con cierta libertad para el mercado americano. La oportunidad de aplicar la historieta a libros didácticos era sin duda un proyecto novedoso y seductor por entonces, dado que iba dirigido al público infantil y juvenil pero le permitía situarse en un plano creativo de cierta altura para lo que se editaba en la industria de los tebeos.

La propuesta era hacer productos en los que la componente ilustrada era el anzuelo evidente, pero que brindaban historietas entremezcladas con páginas didácticas. La obra fue desarrollada en la segunda mitad de los años setenta, con alguna ayuda de manos ajenas hacia el final, por este orden: *Conocimientos del cuerpo humano,* luego titulado *Los invasores del cuerpo humano,* en 1975, *Viaje al mundo secreto de los*

insectos (Hormigas y abejas), 1976, *Jóvenes en peligro (Operación socorrismo)*, 1976 –de la cual Fernando sólo hizo el guión-, *Viaje a la Prehistoria*, 1978, y *Viaje a las estrellas (El universo)*, publicada en 1979, libro en el que intervino Manuel Brea.

Los invasores del cuerpo humano es un libro destinado a enseñar la fisiología y anatomía. El texto se distribuye en esta obra en bloques con gráficos e imágenes que van flanqueadas por grupos de dos o tres páginas de historieta. El cómic que contiene narra un enfrentamiento entre leucocitos, hematíes y plaquetas contra los gérmenes microbianos que atacan el sistema de un niño. Fernando convierte en centro de la acción a un leucocito, Leo, que representa con forma humana y aperos de soldado futurista –como el resto de sus colegas orgánicos-, y orquesta una batalla en la que el enemigo son los microbios Clostridium y, la solución final, unos antibióticos representados como robots salvadores.

La obra, según se acredita, es una obra *de autor* de Fernando, pues firma el guión y el dibujo, e incluso los bloques de texto didáctico (salvo por un breve prólogo). Estos textos seguramente venían predeterminados por el editor, a la vista de la redacción propia de manual y por el encaje de alguna cuña con tono fervoroso: "Todos esos maravillosos mecanismos los empleó Dios en el hombre de una manera especial, para hacer que su cerebro, y mediante él su inteligencia, le elevara por encima de todos los otros seres de la Creación" (página 13). Lo que escribe el historietista es bastante más lineal, un relato de aventuras de corte fantástico que observa débitos a Asimov en lo argumental (*Fantastic Voyage*, 1966), y también tomas de prestado de los grandes ilustradores americanos (Boris, Frazetta) o británicos (Foss, Melvyn Grant), populares por entonces.

En función de que el ilustrador español aplica la paleta de los antes mencionados, muy de moda en los setenta en el ámbito de la ilustración de libros y publicitaria, despliega ante nuestros ojos un abanico cromático completo. En el interior del cuerpo atacado se desenvuelven figuras humanas por un paraíso de color que recorre todo el espectro luminoso: leucocitos de presencia blanca, hematíes ligados al rojo, neuronas azuladas y trombocitos pardos. La calidad está constantemente sobresaltada por azules y verdes que no parecen representar ni momentos ni personajes concretos, y que el autor entremezcla alegremente jugando con sus combinaciones. Eso sí, Fernández cuida la composición, generando una interesante puesta en página que para su tiempo sin duda resultó novedosa: cargas verticales en los márgenes, con grupos de viñetas centrados, contornos circulares o viñetas sin recuadro, espacios vacíos... Algunas puestas en página o doble página son espectaculares (como las páginas 21-22, por ejemplo) y, en general, despliega una refrescante efervescencia plástica que podríamos calificar como *pop* vista hoy, más de treinta años después.

Por lo que respecta a su carga dramática o a su función didáctica, lo cierto es que la historia aquí desarrollada se queda en el mensaje de "estamos preparados para vencer al enemigo con ayuda de la medicina"; a partir de cierto punto, la historieta va por un lado y los bloques didácticos por otro, sin llegar a

encontrarse. Eso sí, asistimos a un despliegue de fantasía inusitado en su día, un relato sencillo de acción bélica en escenarios ilusorios hilado con un muestrario de ilustraciones soberbias de color bullente que siguen deslumbrando hoy por su factura pasmosa.

HOLOMETÁBOLOS Y MIRMECÓLOGOS

Viaje al mundo secreto de los insectos se organiza de modo similar a la obra anterior. Se trata de un producto mixto que ofrece una historieta fantástica en la que se van intercalando páginas con textos explicativos sobre los llamados insectos sociales. El relato central relata la travesura de una pareja de niños, que manipulan un ingenio en el que trabaja su científico padre y acaban reducidos de tamaño y secuestrados por hormigas y, luego, por abejas. Conocen de este modo el modelo de vida de ambos himenópteros a través de representaciones algo esquemáticas de sus modelos organizativos, sin otro sobresalto en el argumento según avanzan hacia la colmena de abejas, y con una composición de página menos espectacular que en la anterior obra. La baza fuerte de Fernando sigue siendo el dibujo y el cromatismo. Parte de premisas ya conocidas (Richard Matheson y su *The Incredible Shrinking Man*, oLewis Carroll y sus reinas soberbias–y desde aquí podría haberse inspirado Lucas para Jabba the Hut, curiosamente) y el uso de una estética que parece dividir la obra en tres partes: una que remite al trazo y las creaciones fantásticas de autores como Julio Ribera, otra que engarza con la ilustración figurativa de las portadas de libros infantiles, y otra que explota en un festival cromático con cierto aire *camp*.

Las otras entregas de la colección son diferentes, bien porque Fernando no dibuja, bien porque el acabado general no está a la altura de los dos primeros libros. *Jóvenes en peligro* es una obra de protagonista coral y multirracial, que Fernando Fernández articula como relato de aventuras en el que mezcla consejos de socorrista con excursiones adolescentes, hasta que la muchachada da con un grupo de contrabandistas. El dibujo lo firma aquí Miralles, un ilustrador muy correcto que echa mano de modelos y referentes de moda (ahí está Pippi Calzaslargas), pero que en este trabajo no desarrolla una labor de historieta sólida. Su aportación parece un conjunto de estampas, muy coloridas y atractivas, pero sin la suficiente vida como para articular un relato de historieta funcional. Eso sí, la segunda parte de la obra es más movida e interesante, y hay algunos hallazgos gráficos muy gratos (personajes sin contornos, color como expresión de la forma, etc.).

Viaje a la prehistoria es un trabajo de mayor calidad en la que los protagonistas infantiles ahora se mueven por el mundo del pasado. Fernando hace un trabajo bastante sólido, aquí cuidando más la composición, jugando satisfactoriamente con las masas de color y con la gravidez de las viñetas en estructuras abiertas. La historia fascina por su puesta en página pero el relato no sale de las constantes aventureras juveniles.

Algo similar ocurre con *Viaje a las estrellas*, último libro de esta etapa profesional de Fernando, que también deja patente que la obra pierde cierto atractivo al no ser el color de la obra de Fernando Fernández sino de Brea. El último libro está por debajo de la calidad de los dos primeros lanzamientos en dibujo, composición y diseño, salvo por lo que respecta a los ingenios espaciales y el espacio sideral mismo, que Fernández dibuja multicolor, plagado de estructuras globosas, muy apetitoso a la vista. La historia es de la de un grupo que acude a un observatorio para recibir clases de un trasunto de Einstein; acaban todos abducidos y transportados al punto de confrontación de dos especies alienígenas, en cuyo conflicto intervienen.

En la obra hallamos referencias de nuevo a Frazetta, a la hora de dibujar planetas, a Carlos Giménez, para los atuendos extraterrestres, y de otros ilustradores. Llaman la atención las concesiones que la obra hace al Creacionismo, y la alegría en la aplicación del color: Los espacios que los personajes visitan son rosas, fucsias, casi un viaje por un parchís de proporciones astronómicas. Los villanos, los *tungas*, llevan un atuendo napoleónico algo fuera de lugar que contrasta fuertemente con arquitecturas alienígenas muy conseguidas, o con composiciones verdaderamente logradas, como la de la página 24 o 29.

A los ojos de un niño, o de un joven que recibe la educación básica, las obras que AFHA encargó a Fernando Fernández suponen un bocado exquisito. Así lo expresaba Manuel Darias en aquellos setenta, en una de las reseñas que obtuvieron estas obras en su día:

> «*para AFHA ejecuta una colección de libros juveniles didácticos Ciencia y Aventura, con una curiosa personalidad narrativa cómic-pictórica. Uno de estos libros CONOCIMIENTOS DEL CUERPO HUMANO, ha recibido la Mención de Honor de la Comisión Católica Española para infancia...*» *DIARIO DE AVISOS*, 6-II-1977

Independientemente de sus habilidades narrativas, el lector de estas obras se sumerge en mundos fantásticos de un colorido inusitado, con Fernando haciendo prestidigitación con las figuras y la escala cromática, en composiciones atractivas hasta el pasmo y algunas secuencias distraídas y encantadoras para la mentalidad infantil.

Estos cinco libros constituyen una obra de imposible recuperación para el mercado de los cómics actual pero que debe valorarse como una avanzadilla en el empeño de hacer del cómic un medio no sólo festivo, también instructivo. Y, además, como un antecedente del barajado de temas y técnicas, así como elementos e indumentos que luego el autor Fernando Fernández utilizaría en la que sería su gran obra fantástica y máximo ejercicio de estilo, *Zora y los hibernautas*.

FERNANDO FERNÁNDEZ: CUBA, 1898
HERNAN KHATCHADOURIAN

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 10-III-2009

Reseña:

TOTEM (1979, NUEVA FRONTERA) -SUPER-

Fernando Fernández: *Cuba, 1898*

Balas Rasantes

Dentro de la amplia gama de temáticas que presenta la historieta, el género bélico se ha ganado, por méritos propios, su lugar preferencial entre los admiradores del llamado noveno arte.

Y si bien en un tiempo estos cómics supieron tener una gran aceptación, en la actualidad han quedado un tanto relegados a toda esa batería de superhéroes, personajes de animé e historias suburbanas.

Y esto ocurre, según este humilde crítico, en parte por haber llegado a un punto en el que no hace falta leer un cómic para saborear la guerra (se puede ver en vivo y en directo por CNN, desde cualquier parte del mundo) y en parte por la desaparición o retiro paulatino de esos autores que llevaban el género en la sangre, como Hugo Pratt o Joe Kubert.

Sin embargo, todavía quedan por ahí algunos exponentes "multigénero" que pueden llevar a cabo una gran obra, como esta *Cuba, 1898*, del español Fernando Fernández.

Dentro de un contexto histórico delimitado por fechas y sucesos trágicos, como son los eternos combates librados para liberar a Cuba de la dominación española, Fernández introduce una serie de personajes que logran interiorizar al lector dentro de la narración con suma facilidad. Incluso se da el gusto el autor, siendo español, de atraer a los lectores desde una perspectiva aparentemente neutral, al otorgarle al protagonista una profesión y nacionalidad -en principio neutras- aunque esto, más que nada, se debiera al hecho de haber realizado el trabajo para una editorial italiana.

Edición italiana de CEPIM de esta obra

De nuevo al instituto

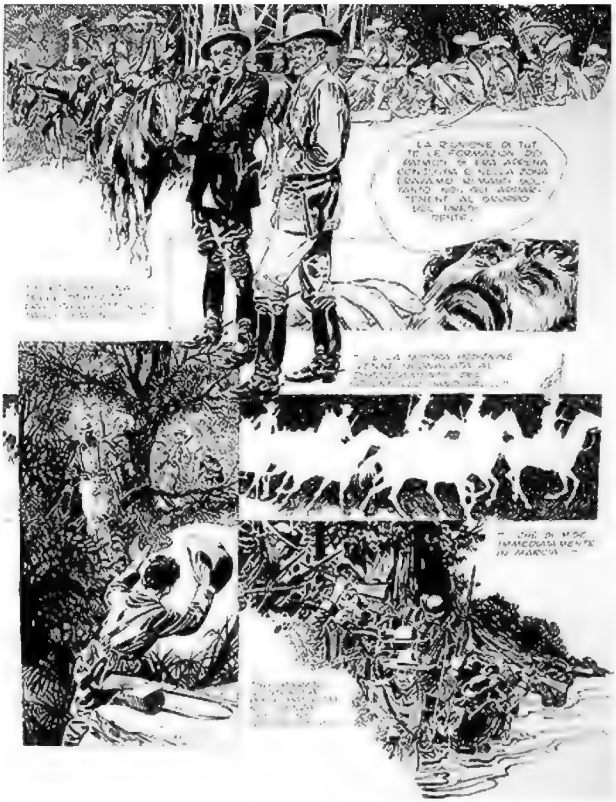
Después de perder sus colonias en América Central y del Sur en la primera mitad del siglo XIX, debido a las guerras por la independencia, el Imperio Español quedó reducido a unos pocos dominios que comprendían las islas de Cuba, Puerto Rico, Filipinas y una pequeña parte de Marruecos.

Aferrados a la idea de mantener unidos sus dominios, los gobiernos españoles se abocaron a sofocar las sucesivas rebeliones que se propagaron por Cuba, donde existía el gran negocio del azúcar, que comprendía los intereses de varios lugartenientes españoles. Pero el deseo de libertad de los isleños era más fuerte y cuando una revolución era acallada, otra resurgía con más fuerza al poco tiempo, por lo que la presencia de una gran fuerza militar (con los costos conllevados) se hacía imperiosa en el lugar. Además, la cercana presencia de los Estados Unidos y sus deseos de hegemonía territorial terminaron de complicar el panorama para una España sobrepasada por la situación.

Cuba, 1898 pone al lector al tanto de los acontecimientos con un completo texto histórico escrito por el propio autor a modo de prólogo, en el que no se priva de cuestionar el accionar de su propia nación, tanto en su forma de tratar a los cubanos como de manejarse en una guerra no buscada a consciencia.

Y para termina de introducir al lector en esta contienda, Fernández utiliza la figura de Sergio Masetti, un médico italiano que sólo quiere dejar atrás un pasado como guerrillero a las órdenes del general Garibaldi, y un amor que lo marcó a fuego, unos treinta años atrás. Masetti intenta no tomar partido por ninguno de los bandos (y, de hecho, está bien visto por los españoles) pero oculta una secreta simpatía por los rebeldes, con quienes se identifica en lo que a ideales se refiere.

Y va a ser esta empatía la que lo llevará a salvar la vida de Juan Gutiérrez, un revolucionario herido, quien a su vez le encarga entregar un mensaje al General Máximo Gómez. Pero en el intento de entregar este recado, Masetti conoce a la bella y joven hermana de Juan... y se enamora. A partir de ahí, su vida tendrá un solo objetivo: ayudar a terminar con esta inútil guerra para volver al lado de su amada.



Plancha original de esta obra, obtenida del sitio web del autor.

Al pie del cañón

El talento desplegado por Fernández a lo largo de las 53 páginas que componen el álbum es tal, que no deja lugar a dudas sobre su pericia como creador integral de historietas. Fernández es un narrador consumado y domina, como muy pocos dibujantes lo hacen, el arte de la narración escrita. Sus diálogos no hacen agua en ningún momento y su forma de explicar los hechos históricos, como las batallas navales y los ataques a pie de la infantería, no resultan en absoluto soporíferos, como en un libro de historia.

Muy por el contrario, en *Cuba, 1898*, el español da una clase impecable de revisionismo histórico sobre uno de los episodios más crueles (y paradójicamente más heroicos) de la historia española: la guerra con Estados Unidos y la posterior pérdida de Cuba.

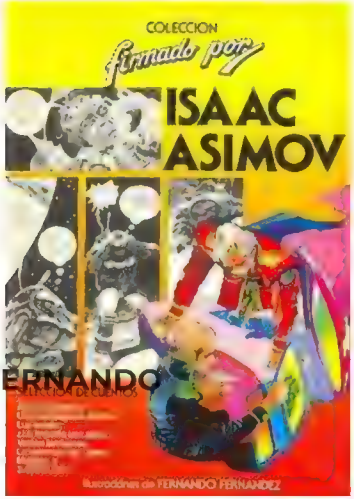
Los trazos de Fernando Fernández dan cuenta de un gran respeto por la belleza de las formas. El dibujo no es limpio, pero el enfoque y la puesta en página utilizada por el autor lo transforman en una sucesión de imágenes de un gran impacto visual, donde la acción prima a cada momento dejando, de tanto en tanto, lugar para pasajes de reposo de la vista que sirven para que, pocas viñetas después, el lector vuelva a revivir los horrores de la guerra.

Fragmento de página en color

El único punto a achacarle, quizás, a esta *Cuba, 1898* es la relación entre el protagonista y la bella María, un tanto forzada a simple vista, tal vez por el poco espacio disponible para desarrollarla en profundidad. Cabe recordar que Fernández, además de dibujar, también ejerció el periodismo durante este período, y no debería haber sido un reto demasiado grande para él escribir algo un poco más complejo.

Pero aún así, este trabajo merece un lugar destacado entre obras dedicadas a plasmar episodios bélicos en papel, como *Los Escorpiones del Desierto* de Hugo Pratt, o aquellos episodios de la Segunda Guerra Mundial retratados por el argentino Héctor Germán Oesterheld y Alberto Breccia con un singular aprecio por ver el lado humano de los combatientes, que muchas veces no desean mostrar heroísmo alguno acabando con otras almas.

Cuba, 1898 es, entonces, un excelente muestrario de talento, por un lado, y también una sorprendente forma de contar la historia de una manera imparcial, algo que cada día se va haciendo más popular a lo largo y ancho de la aldea global.



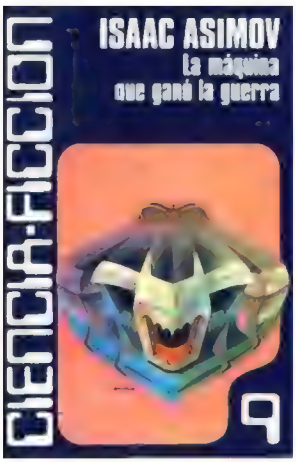
FIRMADO POR ISAAC ASIMOV, POR FERNANDO FERNÁNDEZ

ANTONIO SANTOS

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 4-IV-2009

***COLECCIÓN FIRMADO POR ISAAC ASIMOV, POR FERNANDO FERNÁNDEZ.* La palabra que fue ajustada elegantemente al dibujo.**



Fernando Fernández adapta, con enorme destreza y poesía, una selección de relatos de Isaac Asimov, los cuales ofrecen un complejo y variado mosaico de futuros *que nos pueden alcanzar.*

SOFT METAL.-

Con un trazo barroco, limpio, enredijo de líneas y maravilla, Fernández ofrece, para nuestro goce, una pizca del vasto compendio de la obra de Asimov. Su trabajo realza un material que, apelando a un conocimiento suficiente del famoso escritor, dudamos posea el atractivo que le proporciona el dibujante, o que cuente con un menguado interés. Un vistazo al puerto espacial de *¿LE IMPORTA A UNA ABEJA?* muestra una complejidad inhabitual en la arquitectura de lo que solemos entender por estas estaciones espaciales (ejemplificadas en la rueda de *2001, UNA ODISEA DEL ESPACIO*). Su creatividad se extiende a la línea de las naves, modelos que difieren de los *estandarizados* por *STAR WARS* o *STAR TREK* (esta saga bastante vinculada a y con Asimov, por cierto).

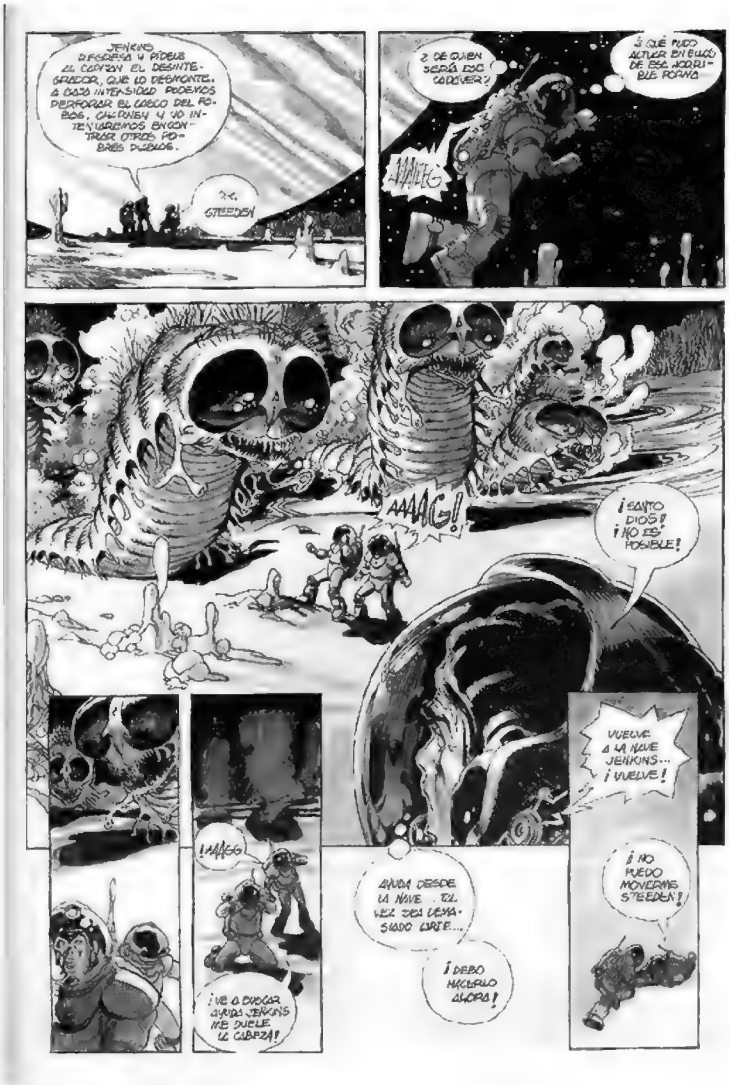
A grandes rasgos, las historias incluidas en este recopilatorio tratan de la interacción humana (en todo aspecto) con sus progresos (en toda forma). De nuevo, notamos que nuestro *hoy* ha laminado el *porvenir* propuesto en cada relato, como ocurriera con *CLARKE Y KUBRICK*, de ALFONSO FONT (aquellas desventuras de hombres corrientes en un *futuro* superado, en casi toda faceta, por nuestro presente, peripecias tratadas de modo ameno y mordazmente incisivo, crítico).

Aeropuertos espaciales de arquitectura orgánica.

EL SOCIALDEMÓCRATA CONTRA EL IMPERIALISTA.-

Asimov, cuya mayor contribución a la ciencia ficción parece haber sido vincular de tal modo su nombre al género que no puede disociarse el uno del otro, no obstante no era un autor de lo *heavy metal*: pretería el diálogo a la acción expeditiva, el laberinto de palabras y tramas detectivescas a lo CONAN DOYLE (del cual era gran aficionado) al seco golpe radical de un culatazo en la boca (como el que administraría PARKER, el famoso ladrón de la saga de DONALD *RICHARD STARK* WESTLAKE).

El ejemplo de esta política trasladada a su obra está en el relato (el más extenso y, a la vez, más flojo – no en lo gráfico, pero sí en lo argumental-) de la expedición *militar* a Calixto, la luna joviana, donde entrevemos una tenue influencia de *LA SEGUNDA VARIEDAD*, de PHILIP K. DICK. Además, parece haber simiente para *ALIEN*, basada en el temor a un parásito extraterrestre invasivo y asesino, mezclado con los viejos temores supersticiosos marineros a los océanos inexplorados.



Un paseo por Calixto puede ser pernicioso.

Llegados al tenebroso lugar (totalmente diferente a la luna real de Júpiter, algo que Asimov debería saber, y que choca con las ínfulas de ciencia ficción dura, de rigor científico, que pretendía impostar en sus relatos, aunque comprendemos que, vale: lo de esa forma de vida descrita es una licencia a fin de prender el interés del lector), descubren que el león no es tan fiero como lo pintan, aunque hay peligro, y los sacará del apuro (ojo al dato) un adolescente que viajaba de polizón en la nave de combate destinada al satélite.

Qué detallito más chusco, pues Asimov debía ser consciente de que, ni en el *HALCÓN MILENARIO*, puede entrar un polizón, porque las estimaciones de peso y combustible, en una nave espacial, se hacen con suma exactitud, y siempre hay algo que delata una irregularidad al respecto.

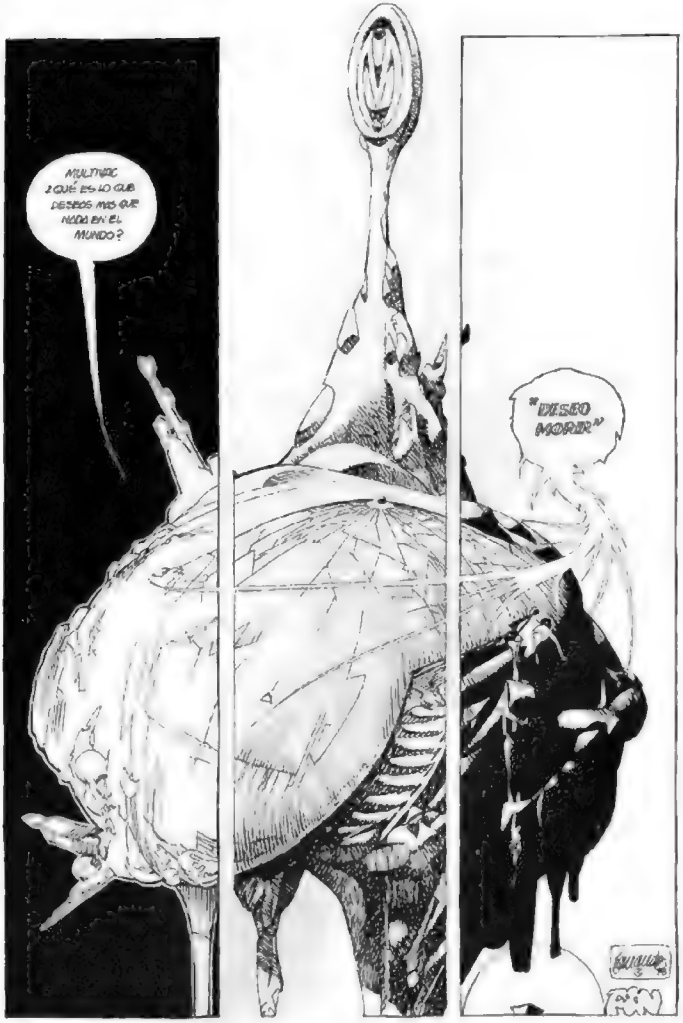
Nuestra actual informática nos muestra ejemplos de que hay sensores para detectarlo todo, por mínimo o nimio que sea. Así, nos damos cuenta de que *augures* tan *capacitados* como Asimov no tenían ni pajolera idea de cómo íbamos a evolucionar técnicamente, pese a estar en una esfera donde estas cosas se preveían o sugerían, ¡y siendo este el caso, se le sigue tomando como modelo y ejemplo para seguir y estudiar! Su efervescente fantasía, ¿era incapaz de intuir el desarrollo de los sensores? ¿Las computadoras?

¿El rollo del cerebro positrónico alcanzando la independencia? ¿Cómo se impulsa esa nave: con remos o con el motor de un SEAT 600? ¡Es lo último que nos faltaría por leer!

El relato que tanta energía crítica nos consume es una especie de anti *TROPAS DEL ESPACIO*, porque mientras ROBERT A. HEINLEIN, el GRAN MAESTRE DE LA CIENCIA FICCIÓN, hubiera enviado a la INFANTERÍA MÓVIL a barrenar Calixto, ¿qué decide Asimov? (siempre según Fernández): deja que un imberbe revestido con un traje espacial de vidrio y goma saque del apuro a los aguerridos soldados veteranos; esto ¿qué es? ¿*MAZINGER Z*?

Y, una vez rescatados, ¿qué hacen los poderosamente armados guerreros? Huir. Han desvelado qué amenaza, qué oscuridad seudo supersticiosa, envolvía a Calixto: ¡misión cumplida! En vez de eliminarla, disponiendo de los medios para evitar futuras desgracias, etiquetan el lugar como TÓXICO y se empuercan en el relato de sus baladronadas. Su conducta destiñe bastante el valor de sus hazañas.

¿Qué trataba de probar Asimov con esa historia? Tal vez no persiguiera ninguna moraleja. Pero eso desmentiría su leyenda. Hacer apostolado era lo suyo, aunque su evangelio no poseyera gran fundamento. Refraseándole: "*La violencia es el recurso de los ineptos*"; esto choca vehementemente con la amarga doctrina de Heinlein expresada por boca de DUBOIS, el profesor manco de *Tropas del Espacio*, que declaró: "*La violencia, la fuerza bruta, ha arreglado más cosas en la historia que cualquier otro factor, y la opinión contraria constituye el peor de los absurdos*". La evidencia cotidiana parece darle la razón a Dubois-Heinlein.



Darle inteligencia a una máquina también es darle opciones.

ECOS DE (IM)PROBABLES FUTUROS.-

El resto de los relatos están perjudicados por la oxidación de haberlos visto, refritos sobremanera, en otros escenarios, bajo otros tratamientos. Vamos a cometer la temeridad de decir que hemos detectado la influencia de Dick (*The Minority Report*, 1956; *MINORITY REPORT* en el cine), en la historia del gigantesco computador con tendencias suicidas, el cual también alerta sobre cómo la Humanidad es mensurada y controlada estadísticamente, algo que hoy día padecemos, monitorizados a través de la publicidad. Esta historieta tiene su contrapartida en *JUDGE DREDD* (*LA COMPUTADORA LOCA*), donde el expeditivo juez de MEGA CITY UNO da una solución *sui generis* al problema. Mucho de *2000 AD* nos han recordado estas historietas, o inspirado, también, estos relatos mucho a *2000 AD*...

Mencionar a Dredd nos viene bien para observar que el profuso trabajo de Fernández parece influenciado por, o haber influenciado a, el de MIKE MCMAHON, sobre todo el de aquella época (huelga decir que nuestro compatriota es muy superior, aunque la presentación de la página parezca –que no afirmamos- emular al británico). Por el dibujo, ese rasguñado de líneas, nos remite a PAUL NEARY, AURALEÓN, LUIS BERMEJO, a la pléyade de autores que, en la mítica WARREN, renovaron los conceptos de

la *canonizada* EC COMICS, flagelada, ya sabemos, por la censura mediatizada psiquiátricamente. Y mencionamos a estos autores sin olvidar a los HUMANOIDES ASOCIADOS...

Y también porque se recoge, en este recopilatorio, la historia del convicto que huye a través del tiempo quedando impune del crimen. En alguna parte Dredd ha sentenciado un caso así. Y lo que resulta denuncia de un eventual, y futuro, modo de evadir la acción de la ley para Asimov, queda legislado en Mega City Uno.

Muchas de las arcologías globulares retratadas por Fernández nos recuerdan a las de BIG MEGA, lo cual vuelve a plantearnos el dilema del *quién inspiró a quién*, pues el trabajo del artista, multipremiado y de gran resonancia internacional (fogueado, a su vez, en Warren), es un ejemplo perfecto para imitar e influir en obras ajenas.

También nos topamos con rastros de una historia popularizada por el cine, *EL HOMBRE BICENTENARIO*, convertida aquí en la historieta del caduco robot artista. Y para cerrar este apartado, cabe nombrar la manida historieta que abre el recopilatorio, donde cobra vida un tópico de la ciencia ficción: la Humanidad como una virulenta excrecencia que no merece alojarse en las áureas páginas de la ENCICLOPEDIA GALÁCTICA, llena de mundos más evolucionados y racionales.

Leyes de la robótica y longevidad en discusión.

Y, AL FINAL...

La mejor historia de todas, con diferencia: el retrato de una sociedad estéril y limpia que habita una ciudad planeta (al modo, eso es, de CORUSCANT), poblada, hasta su último rincón, por la Humanidad, una que aspira a un logro intelectual tan supremo como discutible.

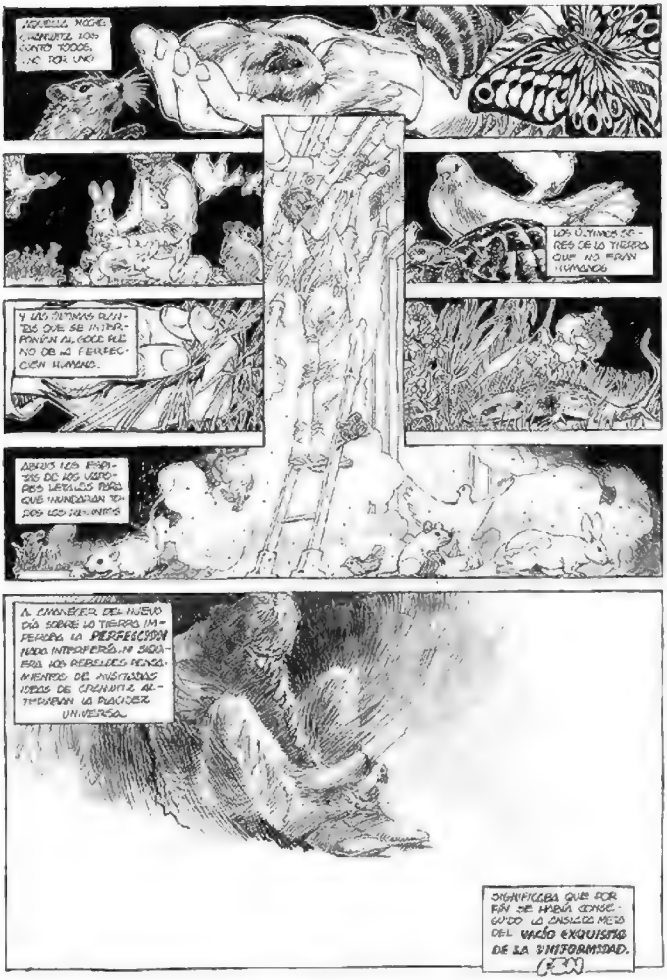
En este *paraíso* de lo *amocional* y lo cerebral, resiste un *rebelde* cuyo único *crimen* consiste en preservar los últimos ejemplares de los animales (más bien, mascotas) de la Tierra. El organismo intelectual regente, por mor de La Perfección (asunto harto discutible), le exige el exterminio de estos seres, sobre todo porque *huelen*. Lanzado el ultimátum, el *rebelde* procede a *dormir* a las mascotas, un invaluable tesoro, logrando así ese vacío racional que se considera La Perfección.

Considerando de nuevo al alza la obra de Asimov, nos topamos con que sus utópicas sociedades tendían a esa *amocionalidad* intelectual de pasiones bajo control ("*La violencia es el recurso de los ineptos*"), en un ambiente de macrourbes planetarias y colonias extraterrestres habitadas por ejemplos de la más depurada

eugenesia, exentas de defectos y enfermedades (y estériles). Luego, se desligaba del asunto hablando de integraciones y robots, de turbios mestizajes, que su misma noción de la razón rechazaba.

Asimov estaba firmemente convencido de que, Dios mediante, los robots se programarían con sus famosas TRES LEYES, y cuando se le rebatía la idea, mostraba la más acre disidencia. No teorizaba sobre eventuales facetas del futuro, por mor de un fin (el lucro), sino que pontificaba, sentaba cátedra, dogmatizaba, hemos establecido. es.natashaescort.com Y su mensaje posee aún tantos adeptos e incondicionales que, sutilmente, se las apañan para *eclipsar* cualquier obra que desafíe o no siga los preceptos del líder.

Algunas no pueden ser anubladas (*Star Wars*, *THE TERMINATOR*), pero otras sí se pueden opacar con cierta facilidad. ¿Cómo contemplaba Asimov unos relatos como los de STANISLAW LEM, plagados de robots llenos de iniciativa, desafío, descaro? ¿En qué forma aceptaba la distopía de *MODERAN* (DAVID R. BUNCH), que era hiriente sarcasmo de sus *Fundaciones* y *BÓVEDAS DE ACERO*, además de mofa de la plúmbea *LIMBO*, de BERNARD WOLFE? ¿Entendió algo de *BLADE RUNNER* (tanto la película como la novela)? ¿U observó, con enojo, estas *desviaciones* del credo (su credo) y las atacó tan pronto pudo? Heinlein, desde luego, no era santo de su devoción. Y aún menos cuando le arrebató el distinguido galardón de Gran Maestre: ¿cómo tamaño bárbaro belicista podía alcanzar tal mérito, frente a un culto y parlamentario intelectual científico, como él?, parece el resumen idóneo para esa cuestión.



Un arca de Noé imposible en un futuro imposible.

RECAPITULANDO.-

Engatusa poderosamente la mirada el trabajo, prolijo y detallado, efervescencia de líneas y espacios en blanco, la construcción de la página en torno al texto, de Fernando Fernández. Nos deleita y, en cierto modo, nos acompleja, el elaborado acabado de sus viñetas, en realidad una *SPLASH PAGE* fraccionada para realzar la poco dinámica trama de unas historias que persiguen la parábola y la reflexión, previniéndonos sobre las líneas de evolución a las cuales puede tender nuestra sociedad. Conmueve el lirismo y la ternura con que el artista trata la angustia del protagonista del último cuento contenido en este recopilatorio de 1983, publicado por la fenecida Editorial Bruguera, un inofensivo terrorista en lucha contra lo sublime y lo cerebral, mas improductivo, la cual le derrota finalmente.

Fernández crea un barroco vestuario, dieciochesco casi siempre, para recubrir sus preciosistas personajes, cuyas facciones tan certeramente reflejan las emociones que les barrenan, fruto del momento que padecen. Este es otro atractivo de las historias comentadas, pues huye de esa ridícula moda de pintar trajes unisex ajustados y estrafalarios (los uniformes de *Star Trek* no tienen perdón) para ataviar a nuestros eventuales descendientes.

Podríamos seguir alabando la labor ante el tablero de dibujo de Fernández. En vez de eso, vamos a solicitar una muy pronta recuperación de este material, que la revista *ZONA 84* ofreció, también, por entregas, para el amplio deleite de los lectores, tanto los veteranos como los neófitos.

FICHA TÉCNICA.-

TÍTULO: *COLECCIÓN FIRMADO POR – ISAAC ASIMOV*

GUIÓN y DIBUJO: FERNANDO FERNÁNDEZ, ADAPTANDO RELATOS DE ASIMOV

EDITA (ESPAÑA): EDICIONES BRUGUERA, 1982; *ZONA 84* – TOUTAIN, 1986

DISEÑO CUBIERTA: JOSÉ LUIS SAGASTI

PRÓLOGO: GONZALO VÁZQUEZ DE PARGA

FORMATO: TOMO DE 67 PÁGINAS. B/N.

ISBN: 84-02-09890-8

IMPORTE. 250 PESETAS

Reseña de Antonio Santos, de su serie *GRAMÁTICA PARDA*, entrega 24

ZORA Y LOS HIBERNAUTAS. DECORATIVISMO EPATANTE

MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 30-IV-2009

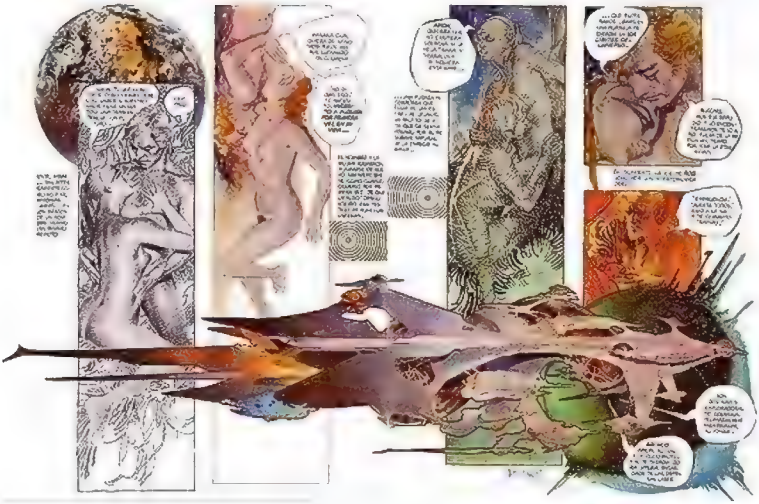
Reseña:

ZORA Y LOS HIBERNAUTAS (1983, TOUTAIN)

ZORA Y LOS HIBERNAUTAS. DECORATIVISMO EPATANTE

La década de los ochenta se inauguró con una historieta nueva en España. Si durante los años setenta se habían dado pasos de gigante en la historieta de todos los países, sobre todo en Japón, Estados Unidos y en el eje francobelga, en nuestro país experimentamos un crecimiento sosegado de temas, técnicas y estilos que nos prepararon para lo que llegaría con la democracia. El llamado *boom* se produjo por saturación y también por expreso deseo de los autores de explotar / explorar nuevas vertientes del medio.

La fragua de los tebeos de los años setenta había permitido a editores y autores de una industria bastante debilitada bruñir los estilemas autodidactas y hacer del cómic algo más maleable y dúctil. Entraron por esa puerta las obras 'de autor' al mismo tiempo que salían por la ventana las posturas ideológicas y la conciencia de clase. Había que ganar el mercado. Y el mercado se ganó precisamente a través de reclamos alejados de esas posturas dialécticas, incluso despreocupados con respeto a la densidad de los temas tratados. Lo atractivo era la imagen, la nueva plástica, las nuevas aproximaciones que permitían las nuevas técnicas. Epatar.



Cuerpos desnudos y espectaculares naves espaciales, o viceversa.

ESTILOS, QUE NO TEMAS.

Tratar de hacer un desglose preciso de los estilemas que compartieron los autores de la llamada 'Generación del compromiso' es tarea difícil. Podemos intentarlo separando dos etapas, una de formación de los autores que hemos integrado en la generación, que presenta algunos rasgos comunes, y otra de individualización de estos autores, cada uno con presencia propia pero con ciertas concordancias arrastradas a lo largo del tiempo.

Los rasgos estilísticos en los que medran muchos de estos dibujantes resultan comunes a muchos de ellos, pues crecieron admirándolos durante los años cincuenta y copiándolos durante los sesenta. En sus comienzos, eran homogéneos los estilos de Giménez, Beà, Usero, Font, Fernández, González, García, Maroto, Bernet, incluso López Espí o Félix Mas, o los que luego les siguieron el rastro, como Azpiri, Mundet, Edmond... Las fuentes eran comunes a todos: los Freixas, los Blasco, acaso Gago e Iranzo en las bases lectoras, o el magisterio de Matías Alonso, López Blanco o Ambrós en la práctica; pero el gran referente fueron sobre todo los americanos Raymond, Caniff, Robbins, luego Toth... Se aprecia esto en el trazo y el desarrollo de figuras, de cimentación clásica, casi académica en su autodidactismo, en la modulación de la línea, en el entintado seguro, también en la composición de las figuras y en la construcción de la página, en este caso con muchos débitos al gran Víctor de la Fuente.

Composición renovadora, lo pictórico como eje, y los grandes clásicos como referencia.

Cuando los autores comienzan a buscar una identidad propia más marcada aflorarían los experimentos formales tomando ideas de aquí y de allá:

recuadros abiertos, espacios vacíos, viñetas descolocadas, todo ello con el fin de romper la rígida diagramación tradicional;

personajes silueteados que también aparecen dibujados de forma realista, combinados con el retrato hiperrealista, o con bocetos o dibujos a lápiz desprovistos de entintado;

recursos expresionistas en el entintado, con fuertes masas de negro en algunas zonas, con contrastes muy marcados en rostros y ciertas expresiones, y también en el coloreado, con fondos manchados abruptamente, paisajes tormentosos, etc.;

utilización de técnicas novedosas en el acabado, como el rayado, el manchado con fibra, el uso de tramas mecánicas, el collage como meta, el uso de una escala de color manierista, etc.;

montajes analíticos, estructuras iterativas, contrastes compositivos, inflexiones críticas, finales sorpresa...

En lo temático, claro está, cada autor eligió su camino. Los guionistas no podían ser 'autores completos' dado que no dibujaban. Los dibujantes querían todos contar sus propias historias, pero no todos podían. Carlos Giménez se reveló como un excepcional narrador en lo consuetudinario, en la adaptación y en la construcción de una obra personal pero a la vez implicada con su tiempo y sus ideas. Usero demostró ser un dibujante portentoso y también muy capaz para la propaganda de ideas. García hizo comulgar ideología con exquisitez gráfica. Bea abrió las puertas de la imaginación, mudando crítica por fantasía, con una versatilidad incuestionable.

Fernando Fernández desarrolló una obra a caballo entre lo pictórico y lo historietístico que cosechó el aplauso unánime en lo formal, pero que no logró superar la barrera de lo didáctico en lo argumental, como quedó demostrado con *Zora y los hibernautas*.

Arquitectura femenina, collage y toda la escala cromática.

MUJERES ABEJA

En 1980 los muchachos que nos aproximamos al quiosco a comprar las revistas de Toutain compartíamos un sentimiento común: excitación. Nos ilusionaba abordar la lectura de ficciones extraordinarias y nos turbaba, claro está, la presencia de piel desnuda, a veces gratuita pero siempre grata. "Zora y los hibernautas" fue una de las historietas que aparecían en la revista de Toutain *1984*, una de las más anheladas cada mes. Desde el año 1980 comenzó a ofrecerse por entregas: de los números 22 a 27, y tras un intermedio de tres números, desde el 31 al 37, culminando la obra en 1981.

Zora y los hibernautas constituía un magistral muestrario de cuerpos núbiles y en escenarios de fantasía, a tono con la moda / etapa que se vivía en la España de la transición democrática, aquella que se llamó del 'destape'. Además, se apuntó a un tema de actualidad: la transformación de las relaciones interpersonales y, sobre todo, de una institución hasta entonces inamovible, el matrimonio. Recordemos que España fue el último país de la Europa comunitaria en aprobar el divorcio, en 1981, diez años después del penúltimo, Italia. Este hecho removió muchas conciencias y alimentó múltiples polémicas: Para los españoles católicos a ultranza se hacía inadmisible la 'desintegración de la familia', para otros muchos era un derecho inalienable, incluso una conquista de esa facción de la sociedad en emergencia: la mujer, amparada en muchas ocasiones bajo la bandera del feminismo entonces. En este caldo de cultivo, y dependiendo de la lectura que cada autor hacía de la nueva propuesta legal, el tema se les antojó atrayentes a muchos para plantear futuribles sociedades sin matrimonio, sin hombres, sin mujeres, de patriarcado salvaje o de matriarcado utópico.

En esto consistía la serie protagonizada por Zora, que se lanzó en paralelo a la aparición de esta ley: en un futuro lejano, la sociedad se ha colapsado por las razones ya advertidas a lo largo de la década anterior (contaminación, guerra, Apocalipsis), y se ha formado una nueva sociedad sin varones, matriarcal, tras una salvaje revolución feminista. Esta nueva humanidad se organiza como los insectos sociales, con férrea jerarquía vertical, reproduciéndose sus *miembras* artificialmente, velando por una eugenesia que desestima cualquier embrión macho. Todo cambia cuando Zora y sus chicas descubren a una pareja de macizos hibernados que primero les obligan a replantearse las bondades de su sociedad, que luego las turban y copulan con ellas, y que más tarde las organizan en grupos reacios a la fría cúpula de poder, a la que se oponen con ayuda de rebeldes mutados interesados por recuperar las viejas estructuras.

El último hombre sobre la tierra es un aliado de los mutantes.

Con este argumento, innegablemente atractivo, y con una puesta en escena sorprendente, la obra fue una de las quillas que abrieron sendas en el marasmo del *boom*. A todos sorprendió la hibridación de collage fotográfico y técnicas pictóricas de Fernando, era innegablemente atractiva la composición armoniosa y orgánica de cada página, ese desafío al *horror vacui* contorneado con el color y con figuras libres en busca siempre de cierta artisticidad. Los trajes de las chicas eran mínimos (aun no teníamos la palabra tanga para definirlos), remitían a Egipto, otro exotismo; las naves y otras construcciones aludían a organismos vivos (como en la arquitectura había hecho Gaudí); y la paleta de colores se abría como un arcoíris maravilloso para contar una historia en la que se combinaban escenas de batalla intergaláctica con otras subidas de tono, de cuerpos desnudos e inflamados.

El trabajo de Fernández parecía la continuación lógica de los experimentos formales a la par que didácticos editados por Pala y AFHA, y la demostración última, a ojos de la muchachada, de que la historieta era un 'Arte de pleno derecho'. Y es innegable que este dibujante epata con ese despliegue inusitado de color y grafismo espectacular, pero la obra producida no soporta una relectura hoy, ni cumple los mínimos narrativos.

Las poses, a veces, no ayudan a narrar con verosimilitud.

MUJERES FLORERO

Pepe González dibujaba a las mujeres maravillosamente, pulsando el resorte de nuestra libido o de nuestra imaginación más calenturienta con cada una de sus imágenes, y lo hacía sobre la base de modelos fotográficos. Fernández utilizaba modelos fotográficos o modelos en vivo, pero no lograba transmitir la misma sensación de naturalidad. Las figuras de Zora y sus chicas se mueven bellas pero no exentas de rigidez, andan más pendientes de la pose que del relato. A los chicos les pasa otro tanto, bien que lo disimulan con los uniformes (ellos no van por ahí desnudos). El diseño de naves, edificaciones y escenarios, cualesquiera de los paisajes, constituyen ejercicios plásticos absorbentes, impresionantes, en los que los personajes contrastan poderosamente. Empero, el autor no logra engarzar bellos dibujos con una historia atractiva o creíble o, al menos, llevada con buen ritmo.

Zora arranca bien, con los elementos de suspense cuidados hacia el final de cada entrega, y a cada página la sorpresa plástica es mayor. Pero la organización social de Colmena no acaba de resultar del todo verosímil, ese origen fundamentado en los movimientos radicales feministas no convence (y menos el factor desencadenante de la crisis: "manifestaciones de masas"), Por otro lado, al igual que Fernández tomó referencias descaradas de Stanley Kubrick para alguno de sus libros para AFHA o para la serie *Círculos*, aquí hace lo propio con Ridley Scott.

El hombre y la mujer forman un solo cuerpo.

Es lógico pensar que un planteamiento sencillo, y su desarrollo consiguiente, como éste no despertara el interés de la crítica de su tiempo, anhelante de una obra de autor o con ideología comprometida con la lucha de clases o la consecución de libertades políticas y sociales. Acaso se vio en este trabajo algo de lo último, por entender el desnudismo en la obra como un apoyo más a la emancipación femenina, cuando la moraleja final es la de que la mujer es incompleta sin la presencia del hombre. A su favor cabe decir que Fernández no se plantea en realidad otra cosa que contar una historia básica dirigida a un público concreto, el de los jóvenes con hormonas en ebullición (los 'adultos' que querían por público los editores) y, en ese sentido, funciona perfectamente.

La caracterización de las diferentes mujeres pierde importancia ante el hecho de que lo relevante aquí es admirar sus bellos cuerpos. La mezcla de acuarelas u óleos con viñetas dejadas en gris o resueltas con un entintado en negro muy expresivo atrae pese a que no quede claro su valor narrativo. Y los textos, recargados, hasta la pedantería en ocasiones, reformulaban el concepto de folletín y parecía querer sugerir una suerte de poesía fantástica que no sabemos si llegó a comprender algún lector inteligente (o a enojarle, tras percatarse de que los villanos juran "por Acratón" en una España joven que se desea ácrata).

El mayor defecto de la obra es el de la sobrenarración, esa necesidad de incorporar textos explicativos que estorban como el que se sitúa al pie de una viñeta en la que una nave asciende majestuosa ganando velocidad mientras se aleja del planeta: "Majestuosa, la Génesis II ascendía ganando velocidad... alejándose de la vieja tierra...". Otros textos intentan explicar emociones o sensaciones más allá de lo que sugiere la imagen generando cierta sensación de sopor metafísico:

Pág. 75 de la obra dibujada. Dice el texto: "Por primera vez una opresión espasmódica le convulsiona el pecho, y un nudo doloroso atenaza su garganta. Costosamente, después, emite unos sollozos entrecortados. Luego la respiración se normaliza y ZORA, extenuada por la tensión, cae en un relajante sopor" [en la imagen, Zora, en pose relajada pero con la cabeza hacia atrás: ¡HA, HA, HA... HIEEE, EH, EH, SOW...!"]

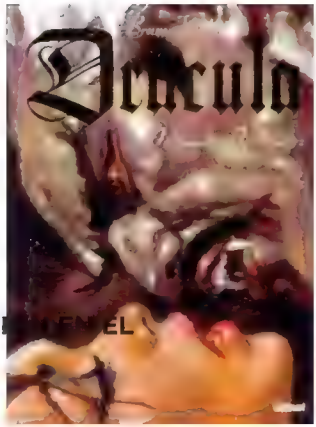
Un texto sobrecargado que no comulga con la imagen.

Y lo que ya no se comprende es que Zora se convierta en madre /viuda soltera que prefiere salir pitando hacia el espacio profundo para parir allí, sola.

Eso sí, cada página es un prodigio de composición orgánica, efusiva, colorista y que a nadie deja indiferente. La belleza de las muchachas calvas engarzando viñetas, las majestuosas naves espaciales cruzando las dobles páginas, los estallidos de color que aceleran el ritmo, los homenajes a Gaudí y a otros grandes pintores, alguna elipsis afortunada, y unas páginas finales bellísimas en su composición y resolución.

Por fortuna España avanzó hacia un modelo social abierto, respetuoso con la individualidad retratada en esta obra pero al mismo tiempo protector de los derechos de todos. También, por fortuna, la historieta avanzó por derroteros gráficos tan grandiosos como éste pero también con interés por bucear en historias de mayor enjundia y guionizadas con esmero. Con interés por narrar.

Fernández se superaría con su adaptación *Drácula*, gráficamente más coherente con el relato que contaba. Y *Zora y los hibernautas* ha quedado para la posteridad como una serie representativa de la historieta que se nos quiso vender en aquellos incipientes años ochenta, como la quintaesencia de un medio cuya meta era ser Arte. Hoy la recordamos con ese valor añadido: representó unas fórmulas novedosas, sorprendentes y emocionantes, que consiguieron vender tebeos y que hoy todavía resulta un producto admirable gráficamente, de los de acariciar el papel a cada pasada de la mirada...



LA PALABRA DADA: MECANISMOS DE ADAPTACIÓN EN EL DRÁCULA DE FERNANDO FERNÁNDEZ

JAVIER MORA BORDEL

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 5-IV-2009

LA PALABRA DADA: MECANISMOS DE ADAPTACIÓN EN EL DRÁCULA DE FERNANDO FERNÁNDEZ.

¡Adaptarse o morir!

A día de hoy, el cómic se ha convertido para los denostados *mass media* cinematográficos en una opípara fuente de ingresos. Nunca tantos personajes de nuestro medio han saltado a la gran pantalla en una interminable lista copada, al margen de los superhéroes tradicionales en su quincuagésimo renacimiento proventas, también por las encarnaciones de las obras *alanmoorianas* o los subterfugios de Frank Miller. Un panorama aparentemente optimista (la difusión de la historieta es evidente, podríamos incluso decir que está de moda), pero que, en el fondo, si atendemos a la pésima calidad de las producciones (aunque siempre haya excepciones como las revisiones de autores *underground* como Clowes o Pekar emprendidas por Terry Zwigoff y la dupla Springer Berman y Pulcini, respectivamente), lleva a preguntarnos abiertamente: ¿lo son porque son un reflejo de lo que en realidad somos o, por el contrario, apenas si son capaces de mostrar toda la riqueza expresiva de la que puede –y debe- hacer gala el cómic? Es decir, el huevo o la gallina. Que el cómic es un medio artístico aún por desarrollar eso lo sabemos todos; que sus cualidades intrínsecas ni son apreciadas ni reconocidas por cualquier sector ajeno al medio, también. Sin embargo, entre el público (sea o no lector de tebeos), no son estas las reflexiones que se generan. Al contrario, se está recurriendo a un paroxismo fácil: si la película resulta demasiado fantasiosa, extravagante o incoherente, la respuesta es obvia, es que está basada en un cómic.

Complejos de inferioridad aparte, la culpa –como aficionados, críticos o artistas- es toda nuestra. Nadie ha exigido productos derivados de calidad y respetuosos con la tradición a la que denuestan; simplemente nos hemos conformado con productos infantiloides de testosterona (o textosterona) barata. Nadie ha hecho hincapié en la evidencia de que hay obras imposibles de ser adaptadas a otros medios, dada la complejidad de su construcción; con indiferencia permitimos que nuestros tebeos sean refundidos en "libres" interpretaciones de escaso bagaje. Dejemos, por tanto, de rasgarnos las vestiduras –qué aburrido- y mejor emprendamos un ejercicio de humildad –mirémonos el ombligo; estamos capacitados- dándole la vuelta al planteamiento: ¿y el cómic?, ¿es el cómic un medio capacitado para la adaptación? Y ya no hablemos sólo del cine. Podemos ampliar nuestros horizontes hacia campos tan dispersos como la literatura (*La ciudad de cristal; La Jungla*), principalmente, la música (*Barba azul, Turandot*) o, incluso en menor medida, hacia otros derroteros como los videojuegos (*Street Fighther, Resident Evil*), el rol (*Dugeons and Dragons*), la televisión (*C.S.I, X-Files*), etc., etc.

Un amplio panorama éste de difícil estudio. En primer lugar, por su natural vaguedad terminológica. De entrada, por lo que se refiere a los modelos de adaptación, en los tebeos conviven dos fórmulas interpretativas alejadas entre sí. Por un lado, una definición amplia, en la cuál

podemos incluir todos aquellas obras que toman personajes / situaciones y los contextualizan dentro del marco propio de la Historieta (el personaje se "adapta" a un medio nuevo). Hablaríamos entonces de un proceso de recreación del modelo de partida, de una versión. Por otro, la estricta, mediante la cuál se adapta los parámetros iniciales de una obra del modo más fiel posible. El mayor reto consistiría en plegar una forma y contenido concretos a las exigencias compositivas de las viñetas; el modelo es una referencia constante. En segundo lugar, difícil por sus difusos planteamientos comerciales. De ser una parte más de amplias campañas de *marketing* y diseño dentro de modas de mayor o menor fortuna y calado, a obras movidas o bien por un afán de difusión de lo literario (de hacerlo más asequible), o bien por el interés manifiesto de un autor o autores. Verdaderos actos de homenaje y sapiencia, según el caso.

Quizás, ante tal maremagno, lo mejor sea acotar nuestro punto de partida

Sangre fácil.

A comienzos de la década de los ochenta nacen en el pujante mercado historietístico español dos adaptaciones de la mítica novela de Bram Stoker *Dracula*. Hablamos de las aún célebres *Drácula* de Fernando Fernández (revista *Creepy*, núms. 36 a 48, de junio de 1982 a junio de 1983), y *¿Drácula, Dracul, Vlad? ¡Bah...!* de Alberto Breccia (revista *Ilustración Comix internacional* desde su nº 45 en febrero de 1983 hasta el 50 en octubre de ese mismo año). No son las primeras interpretaciones (en la década de los setenta, Marvel editó *Tomb of Dracula*), ni las últimas (luego llegaría *Tras la huella de Drácula: Vlad el empalador* de Hermann e Ives H.), pero, sin duda alguna, las mencionadas son las más elaboradas y de mayor calidad historietística hasta la fecha. En ambas encontramos, curiosamente y al margen de la coincidencia temporal y editorial (ambas revistas era publicadas por Toutain), tanto una adaptación de corte clásico respetuosa con el original, como un uso paródico totalmente irreverente e inconformista. En ambas se desarrolla una obra de autor, movidos ambos por la admiración a una obra literaria referente, y al mismo tiempo se encuentran ancladas en un nicho comercial para despertar el interés de un amplio público, sea lector de cómics o no. Pero, ¿es esto lo que las hace mejores frente a otras versiones de historieta? ¿O lo que resaltaría su originalidad con respecto a las adaptaciones de otros medios?

Lo interesante de esta propuesta es su capacidad para mostrar visiones renovadas de un arquetipo, no sólo de lo literario si no también del inconsciente colectivo. Hacen nuevo y sustancialmente diferente, un modelo de partida ya aceptado y asumido. Drácula, su figura, es una piedra de toque de nuestros miedos más profundos, aquellos que nos distinguen y reafirman; y eso al margen del interés literario que pueda suscitar. No es extraño que haya adquirido múltiples formas y fórmulas de presentación que, sumadas a la novela inicial, englobarían desde un sinfín de producciones cinematográficas hasta teatrales, pasando por videojuegos y otros modelos de mercadotecnia.

Destellos en la oscuridad.

Podemos definir la obra historietística de Fernando Fernández como la de un continuo aprendizaje de modos y formas: las propias del cómic, de su medio natural, primero; después, y con un carácter autodidacta, las del arte. Un camino ejemplar perseguido a través de décadas de formación constante y progresiva. Comenzará ésta en 1956, a la tierna edad de dieciséis años, como un hombre de tebeos (su ilusión de niño; su sueño encontrado), aprendiendo el oficio rápidamente. Así, en menos de un año pasa de ser el entintador encargado de los fondos a trabajar a tiempo completo (salvo un breve paréntesis argentino en 1958) para la célebre agencia Selecciones Ilustradas de Toutain para la que realizará encargos de todo tipo -bélico, western, romance, policíaco, etc.- para distintas editoriales europeas (especialmente para Fleetway, donde compartirá páginas con autores de la talla de Víctor de la Fuente, Manfred Sommer, Hugo Pratt o el mismo Alberto Breccia). Un material sin aparente importancia, inserto en los márgenes estrechos de una estructura editorial en la que los autores se ven condenados: descarnado proceso artesanal desprendido de cualquier tipo de creatividad espontánea e irreverente; automatizada producción en cadena exenta de cualquier vía de individualismo; artesanos obedientes de las estrictas directrices del editor de turno, y poco más... "Trabajos alimenticios" como reseñará en sus *Memorias Ilustradas*, autobiografía publicada en 2004 por Glénat España (segunda parte, pp. 133-139):

> «Así se definieron de forma generalizada los trabajos que eran propuestos y producidos por los editores, en vez de por sus autores, que no eran más que meros ejecutores de los encargos que les hacían (...) Era el desvirgue, perdías la utópica visión de la profesión desde fuera y te enfrentabas a la dura realidad de producir viñetas como en una cadena de montaje de automóviles»

Pero no es este el objetivo vital de nuestro artista. Hubiera sido algo demasiado fácil, conformista:

> «Las historietas para Inglaterra (para Fleetway) constituyeron no sólo un trabajo alimenticio, sino que abrieron las puertas a la creatividad de un grupo de jóvenes y ambiciosos artistas que ya no se conformaban con la rutina y vulgaridad de trabajos anteriores. Con Agencia o sin ella, sabían que más allá de la frontera un artista podía ser reconocido y aceptado inmediatamente en función de la calidad de los dibujos que ofreciera. Se sintieron reconfortados y traspasar esa línea era ya una cuestión puramente personal».

Es en este momento cuando da muestras de un gusto natural por lo artístico. Y se formará en consecuencia más allá de los parámetros del tebeo. Aprender es la premisa. Así, apagará su sed pictórica de grandes maestros, bebiendo de cualquier fuente a su alcance (exposiciones, libros, catálogos, visitas a museos...), en pos del conocimiento somero –su caudal ajeno- de unas técnicas que comenzará a aplicar de manera profesional como ilustrador en revistas de media Europa, en editoriales norteamericanas (Random House, New American Library, Mc. Millan,etc), en agencias de publicidad. Al mismo tiempo, dará rienda suelta a su vertiente literaria a través de la lectura compulsiva

de los grandes clásicos (volcándose en la intensidad del cuento, en la narración breve) y, ante todo, en el género popular más renovador y creciente del siglo XX, la ciencia ficción, eje y punto de partida de sus primeras historias cortas (desarrolladas en Argentina en revistas como *Gorrión, Puño Fuerte* o *Tótem Gigante*) y series (por ejemplo *Suspense*) como guionista novel.

Influencias directas que devendrán en el deseo por obtener el reconocimiento como autor, autor de historietas, sin desmerecer en lo más mínimo el de artista. Fernando Fernández, junto a otros muchos exponentes de su generación (Beá, Giménez, Maroto, L. García... y tantos otros) volcará en su vocación como autor completo de historietas (su tira satírica *La mosca*; sus obras para *Vampirella* o *Linus*; su primera obra larga, *Cuba 1898*; su reconocida serie *Círculos*...) este flujo de correspondencias, de reminiscencias. Adaptará –esa es la clave- continuamente los conocimientos asimilados tratando de elevar un medio falto de referencias directas con otros medios artísticos de hondo calado cultural y de los que no tenía porque mostrarse alejada la historieta entendida como Arte hermano y también con mayúsculas.

Como ejemplo, resultan sintomáticas estas declaraciones, en torno a Gaudí (*Memorias ilustradas*, tercera parte, págs. 195-196):

> «Por todo ello no es de extrañar que Fernando se sintiera emocionalmente circunscrito a los efluvios artísticos de la obra del genio (Gaudí), y en algunos de sus dibujos se percibiera una cierta conexión, una influencia entre aquellos volúmenes pétreos de atrevidas formas biológicas y los diseños que él realizaba para sugerir ciudades vanguardistas del futuro, modelos de naves espaciales o estaciones orbitales y bases interplanetarias no convencionales. (...) Sobre el tablero de la mesa de dibujo estaban los bocetos de las dos primeras páginas de una nueva historia, y a través de aquel maremágnum de trazos inconcretos se vislumbraban los perfiles de algunas formas de evidente inspiración gaudiniana».

Reflejo de estas inquietudes se erige una de sus obras capitales, *Zora y los Hibernautas,* publicada en *1984*. La técnica pictórica (inaugurada con la colección de libros juveniles didácticos *Ciencia y Aventura*, para Afha, con títulos como *Los invasores del cuerpo humano* o *Viaje al mundo secreto de los insectos*) se convertirá en el instrumento para conseguir una historieta con una expresividad más enérgica, directa, contundente (no es de extrañar, por tanto, su paulatina evolución hacia la pintura). Las referencias literarias, a su vez, oscilarán sobre los parámetros de la ciencia ficción apocalíptica, con paisajes teñidos de una imaginación poderosa, de diálogos precisos, definidores de unos personajes sumergidos en la tópica lucha de sexos (Adán y Eva) pigmentada con sutiles referencias mitológicas (las amazonas, los argonautas...). Y ambas, aplicadas en conjunto a las necesidades de la historieta, constituyen un exquisito mosaico hiperrealista, parábola del mundo presente a través del futuro.

Pero no será hasta 1982 cuando todo este progresivo aprendizaje alcance su cúspide y encumbre el poder camaleónico del cómic. Labrada una personal concepción de la historieta orientada hacia las líneas más plásticas del arte, es en este momento cuando Fernando Fernández se siente capacitado para asumir el mayor reto de su carrera historietística: *Drácula.*

¿Por qué ahora una adaptación de otro medio tras una obra de dimensiones tan complejas y personales como *Zora*? ¿Qué interés podía despertar, además, una obra adaptada hasta la saciedad? ¿No resultaría un paso atrás? Evidentemente no, siempre y cuando seamos capaces de ponernos en perspectiva.

A principios de los ochenta, y al margen de los cómics ya mencionados, la figura de Drácula era (y es, y seguirá siéndolo) todo un icono popular. Y ello gracias a las diversas y variadas adaptaciones que la popular novela vivió desde su más temprana existencia. Como apunta Darío Lavia: "Nuestro lector probablemente sabrá que el propio Stoker había ya escrito una adaptación teatral de su novela, pensando en su ídolo Henry Irving [de hecho Stoker abandonó sus estudios en la Universidad de Dublín, atraído por el teatro siendo durante varios años gerente de la compañía de Henry Irving], y rememorará los líos judiciales motivados por la férrea defensa de los derechos intelectuales por parte de la viuda de Stoker, siendo uno de los damnificados el filme de F.W. Murnau *Nosferatu* (1921). Poco después, sin embargo, dio el brazo a torcer, y acordó permitir la adaptación con el actor Hamilton Deane (aunque con la propia supervisión de Florence Stoker). Esta adaptación, con Hamilton Deane encarnando el rol de Van Helsing, se estrenó en el Grand Theatre de Derby, en 1923 (con Edmund Blake como el Conde)." Hasta 1927, se mantendrá en los escenarios con clamoroso éxito de público que no de crítica. Ese mismo año el productor Horace Liveright, estrenará la obra en New York, "contratando al escritor John T. Balderston para *agilizar* el texto" y escogiendo como protagonista un joven actor húngaro llamado Bela Lugosi. Su carisma es tal que éste se erige como el rostro del vampiro, la imagen clásica de Drácula instaurada en nuestra psique colectiva. Sus andares siniestros y pausados, sumidos en la sombras; su mirada profunda y descarnada... El príncipe de las tinieblas se hace de carne y hueso y buena culpa de ello la tendrá el siguiente medio en entrar en discordia: el cine.

Lugosi será el protagonista de la adaptación cinematográfica más reconocida, *Dracula* (1931) de Tod Browning. En realidad no es la primera como comúnmente se cree. Este honor recae en *Drácula,* del director húngaro Károly Lajthay, film prácticamente desaparecido que reseñamos de modo testimonial). A esta le seguirá una versión para el mercado de habla hispana (rodada en el mismo set que la anterior) dirigida por George Melford y protagonizada por Carlos Villarías. Ambas tomarán el texto teatral como referencia directa. No tanto las dos siguientes, más cercanas -al menos esa sería la intención- al texto original y que contribuirán de manera definitiva en encumbrar la figura del señor de la noche: *Dracula* (1958) de Terence Fisher y protagonizada por Christopher Lee (posiblemente la de mayor calidad, capaz de inaugurar toda la mítica saga de Hammer Films sobre la que insistiremos más adelante) y *El Conde Drácula* (1970), dirigida por Jesús Franco y también protagonizada por Lee. Sin embargo, la experimental *Dracula* (1979) de John Badham con Frank Langella en el papel principal, volvería a tomar como base el texto de Deane. Entremedias, a lo largo de estas décadas, también hemos de incluir, nuevas adaptaciones teatrales (*Dracula*, la obra de Deane reinterpretada por Tudor Williams y con Paul Geaves en el papel principal; *Dracula*, de 1974, dramatización de Ken Hill; *Dracula: a modern fable*, estrenada en Broadway en 1977, de Balderston-Deane con Frank Langella y escenografía de Edward Gorey, la cual contó con representaciones en Londres y Madrid; *Dracula*, de 1982, adaptación *soft rock* del Auckland´s Mercury Theatre música

compuesta por Stephen McCurdy y libreto de Ian Mune; *Dracula: the store you thought you know,* adaptación teatral de 1983 dirigida por Richard Geer con John Astin en el papel del conde) e incluso televisivas (*Dracula*, de 1968, episodio tercero de la cuarta temporada de la serie *Mistery and Imagination*; *Dracula*, de 1973, protagonizada por Jack Palace; *Conde Drácula*, de 1977; al respecto nos dejamos en el tintero, por el momento, las adaptaciones teatrales representadas en Buenos Aires y que influirán decisivamente en el *¿Drácula, Dracul, Vlad? ¡Bah...!* De Breccia. Serán materia para la segunda parte de este artículo), que cimentarán buena parte de la fama y popularidad de la figura del vampiro.

Dentro de este panorama, de esta moda vampírica que como vemos era capaz de tocar diversos y variados medios, se inserta la fiel adaptación de Fernando Fernández. Y decimos bien, fiel. Algo común a todas y cada una de estas adaptaciones es su falta de rigor en torno a la obra de Bram Stoker. Si bien los principales rasgos de la novela se mantienen, sus posteriores desarrollos lineales difieren en puntos concretos que variarán según la adaptación en cuestión. Así por ejemplo en unas es Renfield y no Jonathan Harker quien llega a la mansión de los Cárpatos (el Drácula de Browning); en otras, se elimina el episodio transilvano (el Drácula de Badham). Todo ello en pos de una mayor agilidad narrativa (ya sea a favor del diálogo de conflictos; ya sea a favor de la expresividad plástica). Fernando Fernández, aún a sabiendas de estar influenciado de partida por toda esta imaginería clásica del vampiro desarrollada en especial dentro del ámbito cinematográfico, debió de sentirse atraído por la posibilidad expresa de ofrecer por primera vez un producto capaz de reflejar, sin miedo a verse por ello lastrado narrativamente, las palabras de Stoker. La propia naturaleza del cómic le daba en bandeja una oportunidad de oro.

Por una parte, gracias al carácter dúctil de la historieta, Fernando Fernández consiguió respetar, en gran medida, la estructura episódica de la obra. Si bien cada adaptación perfila la historia a su gusto, hay un hecho común a todas ellas: prescindir de cualquier tipo de referencia al modelo epistolar original. Y es lógico. Tanto el ámbito cinematográfico como el teatral subsisten de la palabra en movimiento, de diálogos encadenados que actualizan la acción constantemente en un movimiento mesurado por secuencias y escenas complejas. No hay posibilidad de pausa alguna, no hay concesiones a la digresión, el narrador no puede volver atrás ni recrearse. Este diálogo de voces cruzadas, nutrido del aire efímero del presente, conlleva un ritmo característico: el de la vivacidad espontánea. Más aún, en una obra cinematográfica o teatral de terror donde la inmediatez del miedo se impone como eje sustancial de la tensión narrativa o del conflicto dramático. Y es un hecho determinante. La novela original de Stoker, aunque se sustenta en la superstición tradicional vigente en la vieja Europa de la época (sus poderes sobrenaturales, su fuerza sobrehumana...), extendida tanto a través de la tradición oral como a través de otros autores como Polidori, no destaca por encima del resto, no se convierte en uno de los máximos exponentes del terror, por presentar unos personajes y unas situaciones fantasmagóricas y desmedidas que hagan volar la imaginación del lector. Al contrario, la voluntad de Stoker por estructurar su novela en torno a un conjunto cerrado de cartas, diarios de a bordo, telegramas o notas, nace, simplemente, con la intención de ofrecer un producto veraz. Para ello comprende su necesidad de elaborar la psicología de los personajes paso a paso. De este modo, el público ve crecer en su interior, a la par que los infaustos actores de este drama, las huellas de una maldad profunda, dormida en su interior y que no se sustenta sobre transformaciones, castillos encantados o lunas llenas, sino en una sensualidad atrayente por lo prohibido, en la desinhibición total a las reglas y juicios morales de la sociedad victoriana, el ansia manifiesta por el poder y el control del destino.

El *Drácula* de Fernando Fernández se decantaba también por un modelo narrativo acorde con la intensidad que requería una obra publicada inicialmente por entregas. Pero también nuestro autor procuró, al contrario que el resto de adaptadores previos, respetar al máximo esta sutileza de lo literario en cuanto a la formación precisa de caracteres. Ambas posturas debían ser por tanto conjugadas, y es aquí donde consiguió elevar las posibilidades reales del medio, a través de una condensación de elementos (en este caso escenas: lógicamente al ser impensable asumir el carácter extenso de la obra literaria, nuestro autor recurre a un ejercicio de eliminación de elementos y componentes superfluos, a favor del relanzamiento de los principales), de una conjugación de información y emoción en una pauta común, en un difícil juego de equilibrios entre texto (el original la referencia de Stoker) e imágenes (la composición). Un planteamiento claro como así quedó reflejado en la entrevista promocional realizada a nuestro autor por Manel Domínguez Navarro en el número 35 de la revista *Creepy*, mayo de 1982:

> «-**¿Se puede sacar mejor partido de Drácula como guionista o como ilustrador?**
> -Leer la novela de Bram Stoker es descubrir un "nuevo" Drácula. El auténtico Drácula. Una obra sugestiva y sugerente. Quiero, o intento, trasladar esas dos motivaciones al cómic. Se puede "conectar" con la novela. Darle vida visual, interpretarla, ese sería el mejor partido que se le podía sacar. Lo otro, el pensar a priori en ello, no conduce más que a una suma de ilustraciones narcisistas. Es la primera adaptación que hago y de momento (llevo tres capítulos) me siento igual de cómodo como guionista que como ilustrador".

Esta condensación estructural es asumida por Fernando Fernández en torno a dos ejes: o bien, basándose en la estructura narrativa del modelo original (los diarios), refunde distintas escenas y digresiones; o bien, potencia el carácter visual de la palabra literaria como uso de correlación. La elección de un modelo u otro dependerá, por tanto del texto inicial. Así el primero resulta más adecuado para aquellas de perfil más introspectivo, mientras que las segundas se ajustarían a uno más proclive a la acción. Podemos tomar, al respecto, dos ejemplos característicos que dan cuenta de ambos.

Modelo introspectivo: los primeros cuatro capítulos de la novela de Bram Stoker giran en torno al diario personal de Jonathan Harker, nuestro modelo actancial atendiendo a Tesnière, quien entre el 3 de mayo y el 30 de junio de un año nunca precisado, revela sus más íntimos pensamientos, en este caso su creciente y profundo terror hacia el conde Drácula. La secuencia mental es cuidadosa. Debe serlo. Y Stoker se cuida muy mucho de hacerla creíble. Del típico *gentleman* inglés, hombre de su tiempo (realista y cientifista, enfrentado a cualquier superstición irrazonable contraria a la razón), al espíritu abrumado de un ser condenado: "Bienvenido a mi casa. Entre libremente. Pase sin temor. ¡Y deje en ella un poco de la felicidad que trae consigo!" (las primeras palabras de Drácula con las que parece darle la bienvenida a su

invitado, cap. II, pág. 28). Es por ello que, cada pensamiento plasmado, se erige en piedra angular de esta progresiva destrucción de una personalidad victoriana. Sin duda alguna el pasaje más logrado y significativo de la obra. El terror adquiere forma, haciendo uso de la voz narrativa, de manera progresiva y paralela a la caída de toda escala de valor moral del actante posicional (sujeto- héroe positivo / negativo).

Fernando Fernández se esfuerza, de igual modo, en esta labor. La extensión de estos capítulos comprenderá los números 36, 37 y 38, de *Creepy* (junio, julio y agosto de 1982, respectivamente) cada uno con una extensión total de 8 páginas. Una advertencia. Aunque cada historieta se abre con el logotipo distintivo de la serie y es cerrada, a su vez, con un ejercicio de clímax, hemos de entender los tres fragmentos en conjunto, tanto por una cuestión temática (la desafortunada caída en los infiernos de Harker) como estructural (su diario, como ya señalamos anteriormente), siendo Drácula (el descubrimiento de su tenebrosa y manipuladora psicología a los ojos de Harker), el punto de contacto, el núcleo de intensidad, dada su presencia como objeto de pensamiento de los delirios de Harker. A su sombra, cada fragmento dará cuenta de distintos momentos argumentales (y argumentativos en buena medida. Nuestro sujeto-emisor no quiere dar crédito a la realidad pero finalmente acaba él mismo por convencerse) representativos del esquema clásico de interpretación: hablamos de un principio (el accidentado viaje de J.H. hasta el castillo y su encuentro con el conde), nudo (conocimiento mutuo y sospechas que acabarán por ser confirmadas) y desenlace (la verdad al descubierto; la desesperación, y sobre todo la impotencia, que harán mella en el joven inglés). Bajo su influencia, un narrador omnisciente (ausente en la obra de Stoker pero concebido por Fernández para aligerar de datos la acción, como por ejemplo, el capítulo primero de la novela, destinado a una extensa recreación del paisaje transilvano; también eliminará personajes superfluos como los temerosos acompañantes de Harker en la diligencia) dará paso a las palabras tremebundas de un Harker, testigo directo de tales hechos sobrenaturales.

Este pensamiento recreado será condensado, perfecta síntesis expresiva los planteamientos anteriores, mediante una conjunción precisa de textos de apoyo y secuenciación cerrada siguiendo la nomenclatura planteada por S. McCloud.

Un ambiente de terror psicológico caracterizado mediante esta visión interiorista, con afán evidente de verismo y credibilidad, pero no por ello desprovista de efectos narrativos (como la progresión de primeros planos de la ilustración) destinados a potenciar las penumbras del alma humana. En esta composición plegada a lo introspectivo, los textos de apoyo se erigirán en fundamento, en fiel reflejo del monólogo de un yo confundido. Anti-sujeto, de dimensiones polémicas. Pensamientos descarnados con los que, quizás, el lector no pueda evitar sentirse identificado.

Modelo de acción: en este caso vamos a centrarnos en los capítulos correspondientes a la "verdadera" muerte de Lucy Westenra, el XV y el XVI. Stoker por medio de otro diario personal, esta vez el del doctor Seward, planteará una narración construida a base de acciones supeditadas a la salvación de Lucy de las garras del vampirismo que la ha condenado. En los capítulos anteriores, hemos asistido a su progresivo y fatal abandono (la fuerza del deseo carnal, de la desinhibición representada en la figura del conde, es superior a sus fuerzas), su muerte y las posteriores pesquisas detectivescas de Van Helsing que conducirán, irremediablemente, a la conclusión más terrible: la satanización de Lucy. A través de estos, la racionalista mente victoriana ha de dejar paso en su mente al horror, a la aceptación de realidades inadmisibles pero, conclusión irrevocable, finalmente vistas con sus propios ojos. Lo tenebroso se toma como la única salida lógica tras haber descartado todas las hipótesis y variables posibles en la investigación previa. La locura de lo irreal se asume, a duras penas, al ser ya la única posibilidad plausible.

En estos capítulos asistimos a un cambio de modelo narrativo, a un giro de ciento ochenta grados. Ya no es la introspección mental el eje, sino la pura y simple acción. Han comprendido las causas, tras el análisis previo, y ahora deben actuar, poner remedio a una situación comprometida. Las continuas argumentaciones, y sus pruebas secuenciadas, se dejan a un lado a favor de un esquema narrativo interaccionado. Atendiendo a Propp, podríamos hablar una esfera semiótica autónoma capaz de encadenar una acción (la salvación de Lucy) a un evento (la desaparición misteriosa de niños en la noche, encontrados por la mañana con "heridas minúsculas en el cuello"), reflejado esquemáticamente siguiendo tres pautas:

- Manipulación (la factitividad, hacer, salvar a Lucy, más deber, profanar su tumba).
- Acción (Manipulador y Destinador construidos por los enunciados factitivos que lo definen que ajustan y negocian sus /hacer-deber/ en función de los valores en juego).
- Sanción (el Destinador, dotado del saber verdadero y del poder de hacerlo valer –la demonización de Lucy- presupone para la validez de su ejercicio la posición actancial de poder).

Todo ello desarrollado a través de un modelo de voz narrativa testimonial en el que el lenguaje de Seward, en este caso, se adecua a esta narratividad de sucesos: verbos de movimiento en pasado; estructuras predicativas; conectores ordinales y temporales... Todo ello destinado a conseguir el rescate de la sensación de movimiento actoral, de transcurso temporal. A este respecto, es donde Fernando Fernández maneja con suficiencia los recursos técnicos del cómic. Precisemos que este capítulo en concreto es adaptado en los números 44 y 45 de *Creepy* (febrero y marzo de 1983) en historietas de cuatro páginas de extensión. Al igual que las anteriores, cada número se diferencia por la presencia del logo de la serie pero es un hecho testimonial: nos encontramos ante una unidad secuencial. No lo será el empleo consciente de un discurso transdiscursivo, capaz de condensar las peculiaridades narrativas propias del modelo de referencia.

Frente al caso anterior, los textos de apoyo ven reducido su protagonismo hasta ser únicamente los encargados de mostrar el seguimiento de una estructura cerrada del tipo acción-acción. Una adaptación aparentemente no de corte literal, dado este cambio de voces (del protagonista testimonial en primera persona, al omnisciente en tercera), y necesaria en pos de un relato fluido de los hechos que propicia la variación de los acontecimientos de la obra. Mientras que en la novela en el capítulo XV, Van Helsing y Seward profanan la tumba de Lucy y la encuentran en ella con buen aspecto "la mayoría de la gente no lo tendría", y, posteriormente, tras una reunión con su prometido y Quincey Morris, deciden incrédulos, pero movidos por las palabras del profesor, comprobar la verdad, por este orden: visita al mausoleo familiar, sorpresa ante el ataúd vacío, posterior encuentro de Arthur con la no muerta, explicaciones de Van Helsing acerca de su naturaleza maligna, profanación de la tumba y ejecución de Lucy. En el cómic, Fernando Fernández condensa esta narración especulativa: Van Helsing y Steward acuden a la tumba y ya la encuentran vacía; se reúnen fugazmente con sus compañeros y es entonces cuando acuden a los alrededores de la cripta para el enfrentamiento.

Varía la interpretación de los hechos, acelerando su acción, pero no así el esquema narrativo anteriormente presentado. Todo se precipita hacia su inevitable desenlace. Y hacia él se nos conduce marcando las causas y efectos. Proceso facilitado por el carácter visual de la historieta. La imagen secuenciada se constituye en el marco representativo de una acción ya explicitada. La sucesión de planos serán ahora los encargados de recrear la atmósfera opresiva de la barroca cripta. A este respecto, hemos de señalar la importancia de la presencia de Lucy. Su aparición como Dama Blanca, solemne, condenada sin remedio. Su ejecución final a manos de su amado Arthur... Cada acto se dirime realzando su malignidad. Ella es la verdadera protagonista de este breve episodio, pausa de la historia principal, como ejemplo moral del camino errado. Su debilidad la ha vencido. No es casualidad que sea su rostro exaltado, su *cuerpo efímero*, el que se resalte en cada plano. El elemento capaz de condensar la figuración interpretativa.

La imagen se convierte así en el elemento referencial protagonista, trasmitiendo su lenguaje plástico los efectos descriptivos de la trama. Un lenguaje iconográfico hecho fórmula narrativa a través de las viñetas, arte invisible de la sugerencia onírica, crónica puntual de un caso macabro, revelador de nuestro lado oculto. Aquel que nos hace humanos.

Quizás fuera este el punto más conflictivo de cara a la adaptación. Más que por ceñirse al orden e intención del modelo previo, la mayor dificultad a la que tendría que hacer frente Fernando Fernández consistiría en las recreaciones previas desarrolladas en otros medios, especialmente la cinematográfica. El público ya tiene en su mente, en su inconsciente, una visión previa. ¿Acaso alguien es capaz de imaginar a Drácula sin su sempiterna capa, su traje de noche, sus zapatos de charol o sin el níveo rostro de Lugosi? Difícilmente. Hablamos de imágenes de época. A finales del siglo XIX, el lector se encuentra con un conde último vestigio de épocas pasadas, enfrentado a un mundo moderno que le ignora, y al que quiere regresar cansado del abandono (no es casualidad que quiera "despertar" al mundo en plena cuna de la revolución industrial, ¿verdad?). Drácula se concibe como símbolo caduco de tiempos pasados, de los mundos que hemos querido enterrar a marchas forzadas, cegados por el clamor tecnológico de las máquinas. Es el ruido sordo de lo subterráneo, de nuestra psique animal y primitiva enterrada en lo más hondo de nuestros corazones. En cambio, en el siglo XX, habiéndose producido el cambio de registro, el público a lo largo de tres décadas va a ir contemplando la progresiva gestación de un mito. Drácula aumenta su carga simbólica haciendo su maldad cada vez más elegante, más dotada de sofisticación. Se actualiza. Drácula ya no es símbolo de todo aquel pasado que queremos dejar de lado, si no de nuestros más oscuros deseos del presente. Dicha transición es perfectamente apuntada por C. Díaz Maroto:

> «Es ahí, como decíamos, en la fisicidad, donde Fisher creará su nueva concepción del vampiro. El vampiro de Murnau era una sombra, una criatura de la noche que con la luz del sol, meramente, desaparece; el vampiro de Browning era un personaje de opereta, un excéntrico que se pasea por Londres y al que observamos con un deje de ironía y distanciamiento; el vampiro, en fin, de Fisher es una criatura *real*, sólida, y que, sobre todo, detenta un poderoso atractivo sexual, como posteriormente ofreció Badham, pero sin perder por ello su aura de malignidad.»

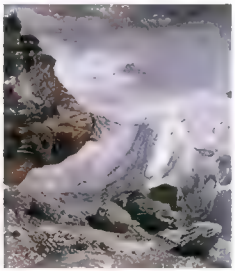
A partir de estas influencias, Fernando Fernández desarrolló su obra, si bien teniendo clara su preferencia por los sentimientos estimulados por la obra literaria, más proclive a la insinuación, al despertar de sentimientos latentes aparentemente soterrados. Pretender competir con medios de mayor espectacularidad en cuanto a la realización resulta inane. El cine, especialmente, hace juego con la música ambiental, con el sonido displicente, con un ritmo frenético capaz de sumergir, por un instante, al espectador en lo inesperado. Hablamos de un terror visceral. En cambio, el cómic debe seguir otra línea, más cercana a lo literario, a la palabra reveladora. El terror psicológico, la manifestación de los miedos más profundos dormidos en el inconsciente, deben ser el sustento de esta base. Ningún medio podría profundizar tanto de seguir esta línea de exploración interior; ningún procedimiento artístico podrá alcanzar a hacer forma de los sustratos más tenebrosos y recónditos agazapados en nuestra mente.

No es de extrañar que llegado el momento, Fernando Fernández hiciera tabula rasa (nº 35 de *Creepy*, entrevista ya citada):

«-Dadas las diferentes versiones que se han hecho del conde-vampiro en cómic, teatro, cine y televisión, ¿qué has tenido más en cuenta a la hora de crear la imagen física del personaje central?

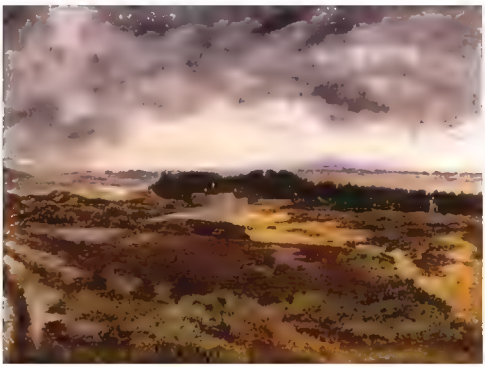
-He prescindido de esas versiones. Me atengo más que nada a la descripción que da Stoker. Realicé algunos bocetos y estudios previos a carbón y en gran tamaño, algunos de los que ilustran este reportaje, hasta que creí encontrar las facciones adecuadas.»

Para trazar el camino de una psicología acorde, se hace indispensable un alto grado de verosimilitud siguiendo los preceptos ya enunciados por Stoker. Y las pretensiones de Fernández a este respecto fueron ambiciosas como pocas. Pretendió no sólo plasmar el rol clásico otorgado por el novelista a sus personajes, construyendo un mundo a su medida, profundizando en sus psiques individuales enfrentadas a sus propios marcos represivos, si no que dio un paso más allá desarrollando posibilidades gráficas de la misma. Tanto es así que, y en este punto entra en juego su autodidacta aprendizaje pictórico, plasmó un producto artístico ambientado en la época victoriana. De este modo, la credibilidad del tebeo ganaba enteros. El lector moderno tenía la oportunidad de contemplar el mundo a través de los ojos de antaño. Y, obviamente, que mejor modo que hacerlo a través de la pintura de la Inglaterra de ese periodo.



El glaciar de Rosenlaui de John Brett

Mientras que en la vieja Europa de 1897, año de publicación de la obra, y dentro del marco historiográfico, nos encontramos en el punto de transición entre el postimpresionismo (Van Gogh o Gaugin por señalar alguno) y el expresionismo (Munch o Kandisky), en Inglaterra aún pervivían los ecos de la llamada Hermandad Prerrafaelista. Millais, Rossetti, Hunt, Woolner o la escuela de Liverpool (Campbell, Williamson, Davis, Lee...) entre otros, ondean un ideario estético, contrario al conservadurismo típico de la escuela inglesa, en el que la naturaleza (primero humana, el retrato, y posteriormente natural, el paisaje), se tornará vehículo de perfección con el que aprehender un ideario de libertad romántica. Estos paisajistas puros, más allá de cualquier corriente realista o medievalista de las que hicieron gala, buscaron comprender la esencia espiritual de lo representado. Una idealización materialista de base simbólica.



Paisaje de Bidston Hill de William Davis

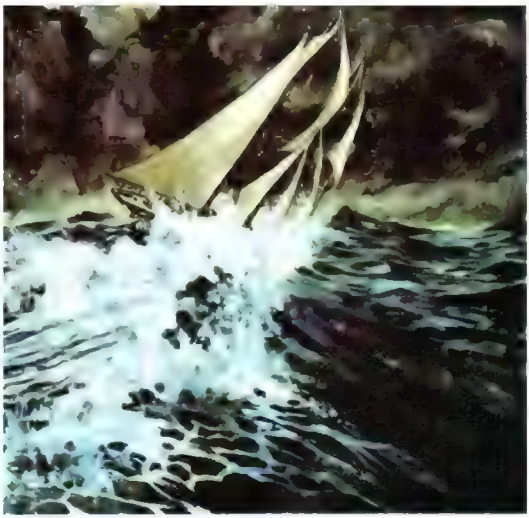
Fernández tomará de dicha escuela su afán por la experimentación visual. Así, nutrida su propia visión de la realidad de dicha influencia, forjará el objeto representado (en este caso la imagen recreada a partir del texto de Stoker. Objeto literario que devendrá en hacerlo real) capturándolo en su matriz primigenia (en este caso, su esencia literaria). De este modo, con la dificultad de no partir de un cuerpo real como los prerrafaelistas, Fernández, desde su imaginación, descompondrá en su luz nutriente los personajes y paisajes en cuestión, analizándolos con colorido maniqueísmo: cálidos para los sujetos héroes; tonos oscuros, fríos, para el príncipe de las tinieblas y sus acólitos, así descubiertos desde una nueva óptica.

Esperando para consejo legal, de James Campbell

Este proceso requerirá un modelado preciso. No se trata de rechazar la visión del objeto representado (en este caso, paisajes y rostros artificiales, imaginados, reflejos del intimismo más sustancial), si no de nutrirlo con la propia del artista: garantía de sentimientos condenados a lo efímero. Si los prerrafaelistas tratan de encontrar la esencia del momento, las sensaciones nacidas del alma profunda cuando nos detenemos a contemplar la belleza esencial del mundo que nos rodea, Fernández procurará una mirada pausada, privilegiada, diseccionadora, capaz de captar el paso tenue del tiempo que se marchita a nuestro alrededor. De ahí que mantenga la dualidad de estos: observación precisa de los detalles, captación de la luz natural; representación de la fugacidad de nuestros pensamientos más profundos movidos por lo bello en conjunto.

Es por ello que propondrá y desarrollará una estética interpretativa que concederá tanta importancia a los detalles secundarios como a la figura principal. "A partir de este momento, nada debería quedar oculto al ojo emancipado", proclamó Hunt en su momento. Puede que Fernando Fernández conociese y tuviera en cuenta este precepto. No lo sabemos. Pero sí que su particular mirada poética diseccionó, intensificó la superficie de lo representado. Cada elemento, en consecuencia, adquirió un protagonismo esencial que fue capaz de transmitir los prolegómenos de lo real sumado todo ello a una alteridad superior perenne en lo aparentemente insignificante. Un carácter fotográfico, milimétrico, básicamente minimalista, donde nada quedaba oculto para un artista de historieta obsesionado con la representación intensificada de la luz dadora de modos y formas.

Como hemos señalado, los rasgos de la técnica prerrafaelista se constituyen, interpretativamente, como un elemento sustancial dentro del *Drácula* de Fernando Fernández. Éste no sólo adaptó su técnica a las peculiaridades de un modelo original gestado también en una visión desgarrada de lo real, también lo hizo a la metáfora simbólica de nuestros miedos interiores. No resulta descabellado, por tanto, la relación que hemos establecido: símbolo interiorista, unido a una interpretación lírica de la imagen. Tomados los conceptos y reconducidos al lenguaje del tebeo, Fernández logró un producto propio, una historieta depurada, a la que la suma de dichos componentes literarios y pictóricos, no resta independencia en cuanto a su elaboración y concepción (no hablamos de planteamientos erróneos del tipo "un tebeo pintado", o, "literatura hecha imágenes"; el que aplique parte de sus técnicas no implica que no las asimile), si no que, al contrario, realzan sus posibilidades interpretativas.



Es por ello que su adaptación de la célebre novela de Bram Stoker se convierte en un ejercicio de sabiduría. Toma elementos de otras artes pero no los aplica de manera ajena en el cómic, con el riesgo de presentar una obra desarbolada. Adapta sus fórmulas narrativas al interés secuencial de la historieta. Y esto sólo puede hacerse desde un completo dominio de las técnicas narrativas de estos medios. Para el cómic siendo el mejor artista posible, en lo que Fernández se forma paulatinamente. Para adquirir destreza en su labor como guionista diseccionó los tópicos literarios y las estructuras narrativas a la búsqueda de nuevos horizontes que ensanchasen las técnicas gráficas de la historieta; en pos de un nuevo cómic, insufló a sus páginas un estilo personal deudor de las principales corrientes artísticas. Estamos, en consecuencia, ante un largo y arduo proceso de aprendizaje, fruto de décadas de estudio, lectura e interpretación, pero por fin, culminado con su *Drácula*, consigue superar buena parte de las adaptaciones anteriores, en pos de la credibilidad: respetando la estructura narrativa primigenia y esboza un mesurado retrato de los personajes; ofreciendo el retrato plástico de una época; mostrando las futuras vías para una historieta más comprometida y arropada en torno a las inquietudes expresas del artista. Del artista de cómics.

A partir de aquí, podríamos presuponer una etapa de domino del medio por parte de nuestro autor. Y así parecían enunciarlo obras como *Firmado por: Isaac Asimov* (una adaptación de cuentos del popular autor de ciencia ficción) o *La leyenda de las cuatro sombras*, o los premios recibidos en ferias y salones de la especialidad, así como referencias en las principales enciclopedias de Arte. Sin embargo, surge un lento proceso de distanciamiento con la historieta. Posiblemente, dominados ya los principales recursos y ante el temor de cierto grado de estancamiento en su estética, nuestro inquieto autor asume nuevos retos a través de la pintura, medio que venía cultivando desde los setenta.

Quizás. O quizás este desinterés devenga por un medio ingrato que dejaba atrás su edad de oro con un mercado acaparado por productos mediáticos, sin cabida para los nuevos talentos y con apenas sitio para los ya consagrados. El caso es que la historieta española de mediados de los ochenta se había ido a pique, dejando atrás un proceso de renovación que había quedado en agua de borrajas. Y si a este panorama le sumamos una enfermedad cardiaca que le dificultó enormemente la entrega de sus últimos álbumes (*Argón* y *Zodíaco*), podemos entender aún más si cabe el cansancio de Fernando Fernández y su abandono del mundo del cómic en beneficio del pictórico (más de cien exposiciones hasta la fecha) revelándose, no podía ser de otra manera, como retratista de primer orden.

A día de hoy, su carrera historietística sigue parada. Únicamente las reediciones de sus obras más punteras (*Zora* y, precisamente, *Drácula*) así como la publicación de su autobiografía (*Memorias ilustradas*), permiten a las nuevas generaciones de lectores del siglo XXI, acercarse a la figura de uno de nuestros artistas de tebeos más internacionales y reputados en la historia de nuestro medio. Algo es algo. Pero nunca suficiente.

Quizás el mejor resumen de su carrera nos lo pueda dar él mismo (entrevista en el nº 35 de *Creepy*):

«-**¿Qué ha supuesto para ti el desafío más grande en esta adaptación de Drácula?**
-Creo que un poco ya lo he respondido antes. Hacer una adaptación que no sea una más. Puedo no acertar pero si le dedico más de un año de duro trabajo, ES QUE AL MENOS LO INTENTO HONESTAMENTE.»

Bibliografía:

-CARTER, MARGARET L. (1988): *Dracula: The Vampyre and The Critics*, U.M.I. Research Press, London.
-CARTER, MARGARET L. (1989): *The Vampire in Literature: A Critical Bibliography*, U.M.I. Research Press, London.
-DÍAZ MAROTO, C. (2002): *Drácula (Drácula,* 1931*)*, reseña a la película de Tod Browning, disponible en www.pasadizo.com/peliculas3
-DOMÍNGUEZ NAVARRO (1982): "Drácula" (entrevista a Fernando Fernández), en *Creepy*, 35, Barcelona, mayo de 1982.
-FERNÁNDEZ, F. (1984): *Bram Stoker, Drácula*, Toutain Editor, Barcelona.
-FERNÁNDEZ, F. (2004): *Bram Stoker, Drácula*, Glénat España, Barcelona.
-FERNÁNDEZ, F. (2004): *Memorias ilustradas,* Glénat España, Barcelona.
-LAVIA, D. (2003): *Drácula teatral en Buenos Aires,* reseña disponible en http://www.cinefantastico.com/terroruniversal
-MCCLOUD, S. (1995): *Cómo se hace un comic. El arte invisible*, Ediciones B, Barcelona.
-PROPP, V. (1998): *Morfología del cuento*, Akal Ediciones, Barcelona.
-SKAL, DAVID J. (1996): *V is for Vampire. The A- Z Guide to Everything Undead*, A Plume Book, New York.
-STOKER, B. (1981): *Drácula*, (traducción de Francisco Torres Oliver), Editorial Bruguera: Libro Amigo, 1.502, Barcelona.
-TESNIÈRE, L. (1970): *Elementos de sintaxis estructural,* Editorial Gredos, Madrid.

LOS RESCOLDOS DE LAS LEYENDAS
MANUEL BARRERO

Edición:

FERNANDO FERNANDEZ (2004, GLENAT) 3, 30-VII-2009 p. 3-5
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 7, 30-VII-2009
Resumen / Abstract:

Notas: Texto para el prólogo del libro La leyenda de las cuatro sombras tal y como fue escrito y remitido al editor el 30 de julio de 2009. Rescatado en Tebeosfera el día que se conoce la muerte de Carlos Trillo y habiendo fallecido también Fernando Fernández.

LOS RESCOLDOS DE LAS LEYENDAS

Recobrar las historietas perdidas es una función obligatoria para nuestros editores, hoy más que nunca. Precisamente ahora que tanto hiere la industria, que es cuando todos pretenden huir hacia delante porque el rescate de la obra pasada "obstaculiza" a la obra nueva. Es errónea esta afirmación: una cultura que no valora a sus clásicos nunca podrá sostener lo nuevo, porque terminará sin asideros.

La Leyenda de las Cuatro Sombras es un rescate de un cómic del pasado. Se trata de una nueva edición de una serie antigua pero inédita en formato de libro hasta ahora en España. Como tal serie y con el mismo título fue ofrecida por entregas en revistas de historietas en su momento, allá por la mitad de los años ochenta. Gozó de relativo éxito en España dado que sus autores eran muy queridos por la afición, y de algo más en Italia y en Alemania, siendo éste el único país donde obtuvo una edición con formato libro (*Im Zauberland der Schatten. Die macht der schwarzen umhänge*, Beta: Comic-Art, 1987). Fue en su día una obra importante por varias razones añadidas. Primero, fue la última obra de larga extensión de Fernando Fernández, historietista y pintor que a partir de ahí se dedicó a producciones más breves o a la pintura; ergo, estamos ante su obra más madura, más allá de *Zora*, más allá de *Drácula*. Segundo: fue una de las series elegidas para el lanzamiento de *Zona 84*, y con ello reimpulsar la revista de historietas en España; así, dicho en sentido general, porque aquello no fue sólo la renovación de un título, se deseaba reconquistar un mercado a la mengua.

Pero es que además se trata de una historia interesante, digna de rescate.

LA SOMBRA DE BAUM

La Leyenda de las Cuatro Sombras es una fábula resuelta en viñetas que se adapta perfectamente a la moda de la llamada "historieta adulta", que en España causó sensación en la década de los ochenta. Aquello fue un eufemismo, claro está, como eufemístico fue el barbarismo *boom* para designar un periodo industrial no de crecimiento y expansión, sino de efervescencia seguida por el desmoronamiento. Esta *Leyenda* de Carlos Trillo y Fernando Fernández tiene la estructura y se desarrolla como un cuento infantil, pero transcurre en ambientes tenebrosos y muestra las dosis justas de desnudez femenina que demandaba la población lectora de cómics de entonces. No por ello deja de ser un cuento maravilloso y sobre este esquema debe articularse su análisis como relato. Estamos en un mundo alternativo, retenido en la fantasía medieval recurrente de los cuentos de hadas. Sus protagonistas han sido extraídos de la tradición oral que luego fue plasmada en la fabulística: el Rey, el Juglar, los Guerreros, las Brujas, etc. Y sus dones y carencias son reflejo de las aflicciones humanas con la Muerte en último término, esperando. O eso parece. Porque la interpretación de los relatos básicos suele provocar discusión: que si arrastran leyendas de la antigüedad, que si son el reflejo de mitos, que si ya simbolizan el inconsciente colectivo, que si transportan significados más íntimos (algún tipo de complejo), etc. Esto no nos debe importar, lo relevante es que estas visiones fantásticas siguen operando como preservadoras de la conciencia del mundo real.

Por lo que se refiere a este relato de Cartos Trillo, excelentemente puesto en imágenes por Fernando Fernández, volvemos a paladear el misterio que se concita con cada cuento: ¿qué buscan los personajes; o bien, de qué carecen? ¿Qué simboliza cada ritual y cada objeto maravilloso que hallan en sus viajes? El reto para el lector se plantea desde el arranque, y ya resuenan desde las primeras páginas los ecos de los grandes ideales humanos: la libertad, vencer a la muerte, reafirmar la condición humana en esa necesidad constante que tenemos de conferir sentido al mundo. Ideas que, en el fondo, laten en todos los relatos. En esta obra, además, observamos un parecido sorprendente con un cuento clásico muy conocido por todos, el de Lyman Frank Baum *The Wonderful Wizard of Oz*. O la versión depurada que nos ha llegado de los 14 libros que él escribió (si bien hay decenas): una joven es transportada a un mundo fantástico en el que se enfrenta al mal mientras busca la esperanza en compañía de tres individuos con taras. Uno de ellos, un hombre león, perdió el valor; el sentimiento le falta al hombre de lata; el conocimiento, o el cerebro, a un espantapájaros. Los tres personajes de este libro carecen de cosas parecidas: un Rey busca la valentía que le permita recuperar su mando, un sacerdote anhela recobrar el sentimiento de fe para reconquistar a Dios, un bardo quiere que vuelvan las musas, la inspiración que le permita hacer poemas.
Obviamente, ni Trillo nos lleva por el camino de las baldosas amarillas, ni Fernández traza horizontes donde cascabelean los arco iris, por más que la "Dorothy" de este tebeo también anhela volver a casa. Esto es un tebeo de fantasía y horror más cercano a Dante y a Borges que al escritor estadounidense.

EL TIEMPO DE LAS HISTORIAS

Trillo parte de un argumento aparentemente sencillo, pero él y Fernández construyen otra historia, más densa, mucho más turbia, y que además invita a la reflexión. Por ejemplo, el corifeo de las brujas, tan shakesperiano él, no es un mero proemio, pues ellas y la novicia hechicera a la que van instruyendo en segundo plano participan de un modo significativo en la trama. El conductor del grupo, conocido como "el que corroe", es una figura francamente inquietante, una suerte de ángel caído que busca tres dones perdidos no sabemos cuándo y que los usará no sabemos para qué. Y los otros personajes, "sombras" de lo que fueron, se enfrentan a sus temores y a sí mismos planteando al lector dudas sobre las que merece la pena detenerse: ¿Por qué se pierde la ilusión? Y... ¿para qué rechazar el autoengaño si nos hace felices?

Lo mejor de *La Leyenda de las Cuatro Sombras* es su capacidad para suscitar interrogantes. Es un cómic asequible pero con mayor densidad que las historietas coetáneas de su tiempo pese a que en su día pasó ligeramente desapercibido. Ya no duele reconocer como cierto, al hablar de aquellos cómics, lo que afirmaba el desaparecido Salvador Vázquez de Parga en aquellas mismas páginas de *Zona 84*: que el "cómic adulto" español de los primeros ochenta consistía en historietas infantiles eventualmente

visitadas por mujeres desnudas. Brillante generalización que podría aplicarse a muchas de las series que devoraba el lector español de cómics de la década de la *movida*, obras que no conviene citar aquí por decoro. Fue como si Trillo y Fernández actuaran en sentido contrario al abordar este trabajo: muchos escribían un guión presuntamente *maduro* -pero elemental- que disfrazaban con la adultez del sexo y la violencia, pero estos dos autores, al contrario que la mayoría, iniciaron un aparente cuento infantil, visitado eventualmente por chicas desnudas, para narrar una historieta dirigida a los adultos. O a los cultos, que es el adjetivo que debería utilizarse.

Acertaron con el tono. Busque el lector lo que simboliza la obturación de los genitales, pregúntese por el dormido a la entrada de la ciudad, por el significado de "el que corroe", o por la épica fingida o la preservación de la cruz de fuego... En esta historia hay algo más que dibujos preciosista o el eje argumental que la vertebra, hay ensambladas más metáforas de las habituales en los cómics "de Toutain". Y además se puede efectuar una lectura contextual, es decir, un análisis de este relato dibujado en un marco de creación –también editorial y cultural- en el que las grandes historias veían temblar sus cimientos. Todo lo que la modernidad había renovado y reconstruido, se diluía lentamente en el légamo que hemos llamado mercado durante los años finales del siglo XX, el mismo mercado que hoy ha sometido hasta a los ideales y a los mitos.
La Leyenda de las Cuatro Sombras es, pues, una historia clásica, pero densa y cargada de significados cuyo abrupto final obedece precisamente a su calidad de obra de encargo que esperaba una continuación que nunca llegaría por "imposición de mercado".

LA LUZ EN LAS SOMBRAS

Atinaron, los autores, también en la forma. Fernando Fernández, el creador gráfico de esta historia, recalaba en este guión de Trillo tras una trayectoria jalonada de éxitos plásticos. Es decir, la obra de Fernando6 (que así firmaba) no se detuvo en la epatante *Zora y los hibernautas*, ni alcanzó su clímax pictórico en *Drácula*. Fue esta serie, *La Leyenda de las Cuatro Sombras,* la que nos deja ver al Fernando Fernández más prometedor, un autor de historietas amigo del decorativismo pero capaz de enhebrar cuerpos con atmósferas de manera admirable cuando es embridado por un guión preciso que le obliga a reconducir el relato. Y aquí lo hace. Fernando parece ofrecer un equilibrio cromático chocante: los rosas para narrar la caída del rey, los rojos que rodean al poeta sin musa, los verdes testigos de la pérdida de fe del sacerdote, y todas las paletas funcionan narrativamente. Hay viñetas resueltas con acuarela que recuerdan lo mejor de cierta historieta argentina mayúscula o que anticipan historietas metafóricas futuras que serían muy loadas por cierta crítica. Fernández desdibuja cuando lo exigen los nexos narrativos, fragmenta las figuras para generar tensión, mete en liza los violetas para imprimir ritmo. Todo ello en una obra, no lo olvidemos, en la que la anatomía y la gestualidad también están muy cuidadas.

Además, la paleta de Fernández es la más cruda de toda su carrera. Esto no es el mundo multicolor de Zora ni el igualmente policromado de Oz. Fernández nos introduce en un infierno asfixiante y angustioso, opaca los paisajes y genera la atmósfera opresiva que exige el guión, garantizando el suspense y la angustia. El dibujante ilumina con color cuando debe, desencaja rostros en su debido momento, labra viñetas detalladas si es menester y resuelve otras con un borrón de acuarela cuando la duda persigue al dibujo; se olvida del lápiz directo, salvo excepciones, y cuida la simetría de las páginas; vela por los silencios que le exige Trillo y busca equilibrios de los entornos con las figuras. Dibuja y narra.

Estamos ante una obra que se perdió en la noche del *boom* y que hoy se reedita a lo grande y flamante, reconquistando la luminosidad que en su día mitigó el papel mate sobre el que se imprimió. Recuperamos al último Fernández, probablemente el mejor y el más seguro. Recobramos otra obra del gran Trillo, uno de los mejores guionistas mundiales en vida, el eterno narrador de la desventura humana y de la búsqueda de sentido. Y obtenemos una historia de los tiempos en los que se había perdido el interés por contar fábulas para comenzar a narrar futilidades. Una buena historia.

LUCKY STARR Y LOS OCÉANOS DE VENUS, DE FERNANDO FERNANDEZ

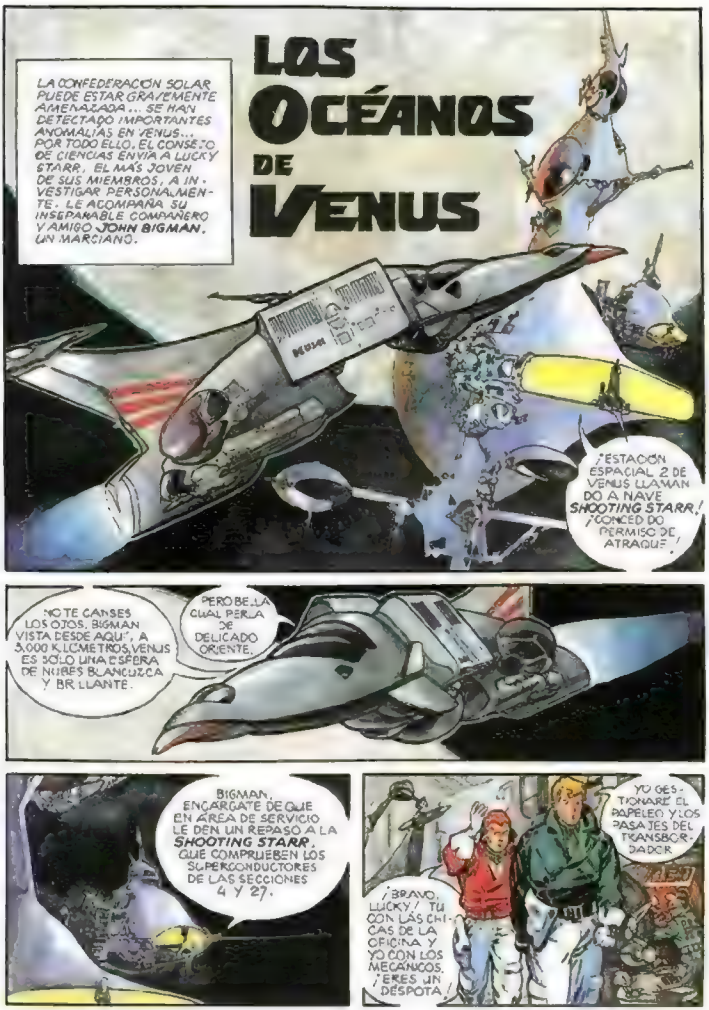
ANTONIO SANTOS

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 7-IV-2009

***LUCKY STARR Y LOS OCÉANOS DE VENUS.* ¡El juego continúa, WATSON!**

Lucky Starr y su amigo JOHN BIGMAN viajan a Venus decididos a indagar unas acusaciones que señalan a un conocido del audaz joven aventurero. Tras una azarosa investigación, moteada de peligro, logran una sorpresiva detención.



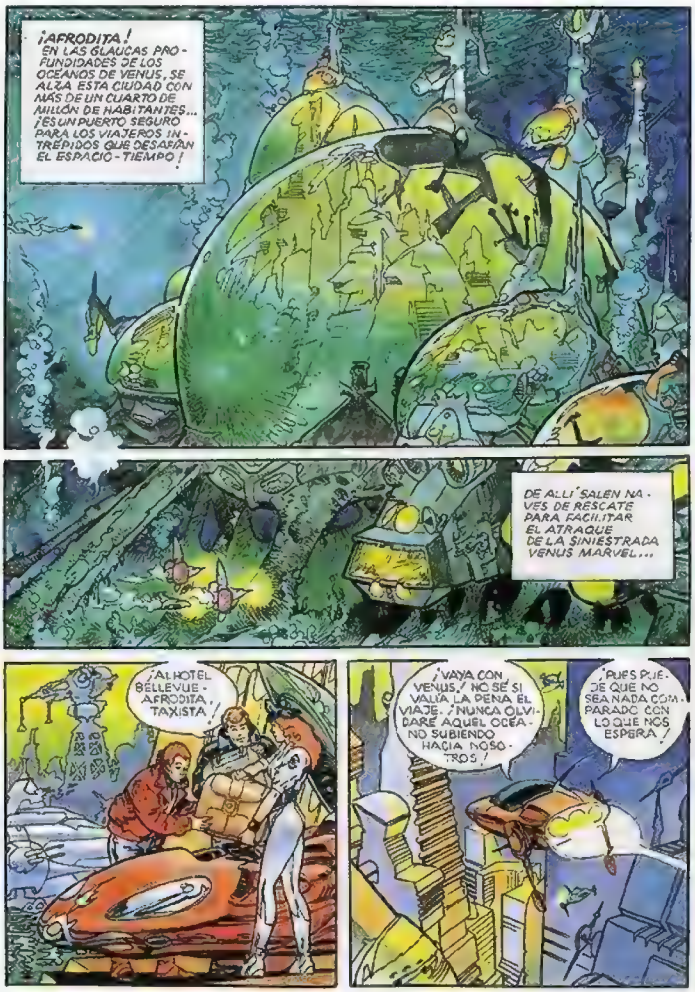
LISTO, FORMAL, ENTROMETIDO

En la competitiva estela de *NANCY DREW*, los *HARDY BOYS*, *JONNY QUEST*, quizás hasta *LOS CINCO* de ENID BLYTON, ISAAC ASIMOV, el supremo legislador de robots, se apuntó a la moda del chaval investigador dueño de una inteligencia suspicaz, rápida y ágil, que lo lleva a meterse en toda clase de problemas y contra los sujetos más turbios y peligrosos, que no escatiman recursos con tal de triunfar.

Y, de nuevo, FERNANDO FERNÁNDEZ esgrime sus recursos como dibujante para adaptar aquellas páginas del texto a la viñeta, esfuerzo que se salda con laudable resultado, lleno de energía, imaginación y unas ilustraciones caracterizadas por su habitual maestría para la plasmación de frases a imágenes. Realizó esta adaptación en una historieta larga, al uso de las destinadas al mercado francobelga, en 48 páginas, pero que no halló edición en álbum en España, sino encartada en el núm. 5 de la revista *Gran Aventurero* (Ediciones B, 1989).

En esta ocasión, el arte de Fernández nos recuerda un tanto al de un habitual de *2000 AD*, IAN GIBSON (visto en planchas de *JUDGE DREDD* y *ROBO HUNTER*), incluso en la forma como extiende el color por las viñetas, un compendio de tonos rojizos y azul verdosos donde destacan las testas del pelirrojo

Bigman y la dorada de Lucky Starr, retrato de un joven, quizás no mayor de dieciocho años, intrépido a la par que inteligente, pero que Fernández plasma con la catadura del *FLASH GORDON* de DAN BARRY. Bigman sí está más aniñado, pero Lucky, no: es un dinámico adulto de casi treinta años de edad, con un marcado rasgo juvenil.



Fernández vuelve a recrear una bulbosa arquitectura anclada, esta vez, en los fecundos lechos marinos del planeta Venus, el centelleante lucero del alba, o del ocaso, y un juego de naves y submarinos cuya línea dinámica/mecánica no escapa, totalmente, al diseño que la naturaleza otorgó a algunas criaturas a fin de optimizarlas para sus cometidos, sea como predador o como víctima que se oculta. Llamarlo *festín visual* quizás sea un elogio excesivo, pero, desde luego, desencantados no vamos a quedar, en absoluto, con su trabajo gráfico.

Ahora tenemos la tarea de comentar el texto que sus lápices adaptan: *Lucky Starr en los océanos de Venus*.

MODA DE AQUELLOS TIEMPOS

El joven e inteligente protagonista, y su adlátere gárrulo y torpe, aunque leal y obediente, siguen un patrón que, grosso modo, popularizara SIR ARTHUR CONAN DOYLE para su más celebrada (y, por él, odiosa) creación: SHERLOCK HOLMES de Baker Street. Asimov, un HOLMESIANO confeso, en esta obra concreta estampa las pautas del clarividente detective aficionado y su biógrafo, torpe pero voluntarioso, marca de C. Doyle.

En este género (y Fernández lo retrata con destreza), se presenta al investigador como un sujeto agudo de inteligencia casi sobrehumana, merodeando lo inmarcesible, gracias a que le acompaña un sujeto bueno, pero obtuso, incapaz de ver nada hasta que el detective no se luce explicándoselo; lo cual le permite, al escritor, desentramar el misterio, cuyo desenlace es la simpleza en estado puro.

Pero *Lucky Starr* es más que un reconocimiento a C. Doyle, Holmes y Watson; es vértebra de unas *novelas para jóvenes* destinadas a su formación tras la Segunda Guerra Mundial. Vamos a arriesgarnos teorizando con que esta moda (la del geniecillo pos púber en ambientes cósmicos) la inició ROBERT ANSON HEINLEIN con novelas como *CADETE DEL ESPACIO*, *CONSIGUE UN TRAJE ESPACIAL: VIAJARÁS* y *TROPAS DEL ESPACIO*, pero con una marcada diferencia: mientras que el exitoso joven de Asimov es un elegante y fino elemento intelectual alguna vez obligado a sudar la camiseta, los protagonistas de Heinlein pueden llegar a ser tarugos comprometidos fanáticamente con las Fuerzas Armadas (algo mal visto hoy día) y la defensa del planeta, o sea, con la violencia.

Naturalmente, conforme a cierto aparato propagandístico, el personaje de Asimov es un ejemplo imitable, y el de Heinlein una aberración a suprimir.

Este *Scriptor* sospecha que *Lucky Starr* es una reacción *alérgica* a las novelas militaristas de Heinlein. Ya destacamos el ansia de Asimov de tecnocracia y cultura, de sociedad estéril a lo *DEMOLITION MAN*. Si comparamos las fechas de publicación (*Cadete del espacio*: 1948; *Lucky Starr y los océanos de Venus*: 1952), esta sospecha se refuerza. En realidad, esto no tiene nada de malo, todo lo contrario: en el vasto bufé de la ciencia ficción es bueno que abunde la variedad. Sólo pedimos que no nos inviten al PIZZA HUTT asimoviano de *Demolition Man.*

INOPORTUNO ESCENARIO

Como señala MIGUEL BARCELÓ en su artículo sobre Venus, y que cierra la edición de este plus incluido en las páginas de *GRAN AVENTURERO*, trasladar la acción de cualquier historia al segundo planeta del sistema solar es una torpeza, y en esto Asimov, gran luminaria intelectual, se ha manifestado sumamente obtuso.

La primera torpeza: porque él pertenecía al cuerpo científico y podía tener datos razonablemente certeros de que lo último que había en Venus eran marismas. ¡Que su época no era la de EDGAR RICE BURROUGHS y las historias de *CARSON DE VENUS*, caramba!

La segunda torpeza: los venusianos, los batracios telépatas humanamente manipulados, viven en océanos de un mundo pobrísimo en oxígeno atmosférico. De continuo se refleja este dato. Entonces, ¿de qué son esos océanos? ¿De metano, de hidrocarburos como los de Titán, la luna de Saturno, de kryptonita licuada, de hidrógeno líquido? No: son de agua, de H_2O. Y Asimov, tras hartarse de decir cuán nocivo es el oxígeno para las ranas, las sumerge en un mar de H_2O.

RECAPITULANDO

A modo de añagaza para prender el interés científico en la juventud de la generación bajo la presidencia de EISENHOWER, Asimov ideó una saga de historias que describían, *sui generis*, nuestro Sistema Solar, adornándola de una serie de cualidades modeladoras de la conducta, mientras Heinlein hacía lo propio pero barrenando los planetas vecinos con legiones de fervientes soldados/ciudadanos.

Se señala la escasa relevancia/influencia femenina en las historias de *Lucky Starr*, algo que lo complica todo, porque teniendo como compañero de correrías a un tío cuyo apellido es Bigman (en la industria del porno igual triunfaba), nativo humano de Marte, pero que no manifiesta las diferencias gravitacionales del planeta rojo con respecto a, por ejemplo, Venus, o la Tierra, no parece una agraciada ocurrencia, en especial en una época tan marcadamente homofóbica.

Sobre la labor de Fernando Fernández, hemos resaltado las cualidades de precisión, talento y brío como caracteriza las historias elegidas para adaptar. Hemos reparado en el dibujo de las cejas de Bigman, ora al estilo de MR. SPOCK, ora a las del METABARÓN SIN NOMBRE, así como su carácter, más similar al de un mono diestramente amaestrado que al de una persona, aún de limitadas entendederas. (Caray, ¡sus regüeldos parecen los del CAPITÁN HADDOCK!)

Salvado por un excepcional dibujo, el material que se adapta chirría en algunos puntos, ya marcado por los tics que definirían la obra de Asimov: esas utopías tecnocráticas de civilizaciones desarrolladas, cabales. El mismo Lucky Starr está al servicio de un CONSEJO CIENTÍFICO que parece llevar las riendas del gobierno, sin duda con elegante e insípida sabiduría.

Finalmente, cabe destacar que este *Lucky Starr y los océanos de Venus,* que suena a título de canción de DAVID BOWIE, posee un alegato contra la pena capital, basada en un precepto de discutible cumplimiento.

Por cierto, ¿a cuánto estuvo *Lucky Starr* de llamarse *LUCKY STRIKE*?

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: *LUCKY STARR EN LOS OCÉANOS DE VENUS*
GUIÓN, DIBUJO, TINTA, COLOR: FERNANDO FERNÁNDEZ
EDITA (ESPAÑA): *EL GRAN AVENTURERO, DRAGON COMICS*
COMENTARIO: MIGUEL BARCELÓ
FORMATO: ESPECIAL INCLUIDO EN EL Nº 5 DE LA REVISTA, 50 PÁGINAS

IMPORTE: 400 PESETAS

Reseña de Antonio Santos, de su serie GRAMÁTICA PARDA, entrega 25

LA PROFESIÓN VA POR DENTRO
RAFAEL MARÍN

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 2003

Resumen / Abstract:

Notas: Texto publicado en el núm 2 de la revista Flash-Back, editada por A. Busquets en 2003, número editado a modo de libro monográfico sobre la obra de Carlos Giménez. Este artículo de Rafa Marín abría el conjunto de textos teóricos y se reproduce aquí tal cual, sin revisar ni corregir.

LA PROFESIÓN VA POR DENTRO

Es en aquellos años cuando los autores nacionales, al socaire de la admiración que los jóvenes lectores profesan sin rubor hacia dibujantes extranjeros como Moebius, Corben, Bilal, Pratt o quienquiera que toque potenciar esa temporada desde la editorial / iglesia de turno, no se quedan atrás y empiezan a desplegar una labor creativa que supone un rompimiento casi absoluto con su producción anterior y un paso importante en la consecución del sueño de un tebeo verdaderamente adulto.

En el caso de Giménez traía ya un bagaje creativo envidiable. Enamorado y apasionado seguidor de maestros como Iranzo, Gago, Ambrós o el norteamericano Frank Robbins, en su haber se contaban, pese a su juventud, títulos tan destacados como *Gringo* (1963) (un "western" que habría que recuperar y poner en el lugar histórico que se merece), *Delta 99* (1967), y sobre todo el divertido y espectacular *Dani Futuro* (1969).

En los últimos años he ido preparando una antología de obras maestras del cómic de ciencia ficción. Carlos Giménez es ya un autor indispensable en esas crónicas dedicadas a los tebeos de ciencia-ficción (y de cualquier crónica dedicada simplemente a cualquier tipo de tebeo), pues a él se deben títulos capitales e ineludibles como *Hom* o *Érase una Vez en el Futuro*, pero tiene otras simpáticas incursiones en lo fantástico que, siendo grandes, no he incluido en mi listado de obras maestras propias, consciente de que no lo son del todo, aunque figuren entre mis tebeos favoritos de muchas décadas: es el caso de *Dani Futuro* o *Delta 99*, dos títulos en cuyas páginas encontré mucha diversión adolescente y que sí pueden considerarse exploraciones conscientes del medio y el género y no meros paseos por el camino de losas amarillas que va de la profesionalidad a la gloria artística.

DELTA 99

Un decreto del 19 de Enero de 1967 promulga el Estatuto de las Publicaciones Infantiles y Juveniles, que acaba por discriminar las publicaciones de cómics en función del público al que teóricamente van dirigidas. Nacieron así los formatos "para adultos", "para jóvenes" o "para todos los públicos".

El cuadernillo de aventuras era ya cosa del pasado. La aventura en sí, no. Recortado su formato y ampliadas sus páginas, es el momento de intentar crear algo más parecido a un "comic-book" americano, aunque se anuncie como "novela gráfica".

De la mano de un grupo de dibujantes jóvenes y entusiastas, y recurriendo a la ciencia ficción como sustituta de las gestas medievales o el "western", dos nuevas series asomaron tímidamente al mercado.

A imagen y semejanza de los títulos americanos que, en otra parte del mundo, llevan ya un lustro experimentando un claro boom, nuevos tebeos de aventuras son a veces labor de equipo, o se sustituye sin trauma alguno a un dibujante por otro sin que la serie resienta su calidad, sino al contrario. Son historias autoconclusivas, de veinticuatro páginas. *Delta 99* es la primera de estas series, con dibujos de un primerizo Carlos Giménez que acaba por ser sustituido por Adolfo Usero o Manel Ferrer tras una decena de episodios, y guiones de Flores Thies al principio y después de Víctor Mora. El caso contrario se da con *Cinco por Infinito*, donde las iniciales participaciones de Usero o Suso Peña acabaron por dejar la autoría plena de los episodios a Esteban Maroto.

Hay puntos de contacto, casuales o no, entre ambas series. Y también entre los dos títulos y algunos conceptos y situaciones ya explorados en el Universo Marvel. Delta es un Agente extraterrestre, en teoría una especie de James Bond galáctico, que ha sido enviado a la Tierra por El Anciano no se sabe muy bien para qué. Pronto esta temática cienciaficcionística se olvida y las historias se convierten en un divertido carnaval de chicas escotadas (pero censuradas en la primera edición), malvados de opereta y misterios más o menos sobrenaturales de agradable factura. Sin los condicionantes religioso-culturales de otros héroes del pasado, Delta es un héroe a salvo de complejos, que no pontifica, y que se divierte haciendo submarinismo, leyendo o pescando al final de cada historia. Es, en cierto sentido, una versión adulta y despreocupada del Dani Futuro que Carlos Giménez iba a realizar un año más tarde. El parecido del arranque con el kree Captain Marvel (aunque sin el conflicto interior del superhéroe) y algún personaje secundario marveliano (el homónimo Anciano de Doctor Strange) puede que sea sólo casual, pero cuesta trabajo pensar que unos profesionales del cómic no estuvieran al tanto de lo que se experimentaba y conseguía en el medio en otras latitudes.

Por su parte, Infinito es un ente extraterrestre que reúne a un grupo de cinco personajes, al estilo de los superhéroes americanos aunque con un desagradable regustillo a fotonovela o cómic romántico en cuanto a su físico, y que tienen los improbables nombres de Altar, Aline, Hidra, Sirio y Orión. Hay claras influencias del Uatu de *Fantastic Four* en Infinito, así como entre el parecido físico de Altar (el científico del grupo), y Reed Richards. Tampoco pueden obviarse influencias de *Thunderbirds*, sobre todo en las naves individuales numeradas del uno al cinco, y el punto de inicio, un ente cósmico que congrega a cinco terrestres despistados (cuatro si contamos que la bella Hidra no entraba en sus planes), anda muy en línea con lo que un cuarto de siglo después serían los Power Rangers, por lo que poco puede argumentarse sobre su supuesto tono adulto.

De forma consciente o no, los uniformes de los personajes son similares al de Delta 99, e incluso uno de ellos (Sirio), bien podría pasar por su hermano gemelo. Infinito y El Anciano comparten físico similar y motivaciones casi idénticas, por lo que extraña que nadie se decidiera a dar el paso lógico y atar la continuidad entre los dos títulos, habida cuenta de que el colectivo de dibujantes de ambas series era conocido como "Grupo de la Floresta", el nombre de una torre donde compartían vivienda, aspiraciones y aventuras.

Delta es la aventura, es *Johnny Hazard*, es *James Bond*, es un tebeo hecho a la usanza de todos los tebeos de aventuras y todas las películas de acción que habían sido antes que él, y sin duda un avance de los personajes que veinte años más tarde se harían populares en la pantalla grande o la pantalla chica. Un aventurero

europeo teñido de ciencia ficción, donde la influencia de los filmes de la Warner, del moderado "revival" del cine de fantasía y terror hispano, de la apertura a Europa y lo entrevisto más allá de las fronteras de una España encartonada hacían soñar con ser partícipes de esa libertad que tanto respira el extraterrestre metido a redentor de piratas y justiciero juvenil. *Delta 99* nos enseñó, sin que lo supiéramos entonces, que se podían hacer tebeos divertidos como se estaban haciendo en otros lugares.

¿LUKE FUTURO O DANI SKYWALKER?

Fue en *Gaceta Júnior* donde apareció una nueva obra de Giménez, sobre guiones de Víctor Mora y alguna ocasional colaboración de Luis Vigil: las aventuras en clave de amable ciencia ficción de un jovencito rubio vestido de blanco y acompañado de un robot en forma de buzón de correos que preludian o inspiran a los Luke Skywalker y R2-D2 de *La Guerra de las Galaxias*.

Reeditado hace unos años por Planeta, la serie de *Dani Futuro* supone el deseo consciente de hacer un tebeo puramente a la europea, una serie de historias que luego se recopilan en álbum (o se publican directamente en Francia).

De la dulce poesía de -los primeros episodios, y sin olvidar nunca que se trata de una serie juvenil, *Dani Futuro* implica un paso adelante en la concepción del tebeo que iba a hacer Carlos Giménez: la madurez de ideas y puesta en escena, la toma de conciencia política y social (es ni sintomático que los terroristas de uno de los episodios acaben adquiriendo los rasgos de Giménez, Usero y otros compañeros dibujantes).

Hablaba antes de la coincidencia física entre Dani Futuro y Luke Skywalker. Hay más detalles: En un escenario de ciencia ficción, un adolescente de pelos rubios y/o blancos, vestido inmaculadamente del mismo color, entre el

kimono y el traje pop, con correas y cosas colgando al cinto, una de ellas, en el caso de Dani, indefinida, la misma que en el futuro caballero Jedi ocupa el sable de luz. Recordemos que Dani Futuro fue creado diez años antes.

La coincidencia no acaba sólo aquí. Los robots siempre han sido masas enormes de proporciones gargantuescas o estilizadas versiones del ser humano. Recordemos al Robbie de *Planeta Prohibido*, a la María de *Metrópolis*, al Gort de *Ultimátum a la Tierra* o al mismo *C-3PO* de *La Guerra de las Galaxias*. Y de pronto, en una revista española de los años Sesenta, un joven que ya era un genio se descuelga con un robot pequeñito y chaparro, con ruedas en vez de patas, redondito y con cierta tendencia a las observaciones cáusticas. Y le pone por nombre Jorge, lo menos glamoroso para un ser de hojalata positrónico.

UNA TRINCA PARA EL MOVIMIENTO

Los adolescentes que en Noviembre de 1970 éramos ya aficionados a los cómics jamás podremos olvidar el estupor vivido en clase de Formación del Espíritu Nacional, cuando el inevitable vendedor de enciclopedias, álbumes o colectas para bautizar negritos tan típicas de la época sacó de su maleta un extraño ejemplar de cómic y lo anunció a los cuatro vientos como la consecución más portentosa que jamás vieron los siglos. Los tebeos, escolarmente mal vistos, acababan de recibir la bendición del "establishment" con un nuevo título, *Trinca*, editado con todo lujo por Doncel, hasta entonces dedicada a los libros de política del régimen de Franco.

La multitud de autores que en años sucesivos se turnarían en las páginas de la revista consolidarían un amplio muestrario de estilos y técnicas, ninguna de las cuales puede relacionarse con la propaganda originariamente prevista para el título. Un estudio pormenorizado de todas las series, personajes y autores de *Trinca* llevaría a un volumen exclusivo, algo que sin duda debería hacerse algún día. Sin embargo, no pueden olvidarse historietas como *El Miserere*, donde Carlos Giménez realiza un soberbio experimento de montaje y terror en el

que, adaptando el relato de Gustavo Adolfo Bécquer, nos encontramos con uno de los primeros tebeos verdaderamente adultos de la historia del cómic en España. Citemos también que una nueva historia de Giménez para *Trinca*, la adaptación de *El Extraño Caso del Señor Valdemar* de Poe, no fue publicada por culpa de la censura.

BUSCANDO NUEVAS FRONTERAS

Carlos Giménez acabaría trasvasando su *Dani Futuro* a la revista de *Tintín*, aunque con el provisional título *Iris de Andrómeda* por el absurdo litigio interpuesto a su autoría por la editorial de *Gaceta Júnior*, y directamente para Pilote crearía al unísono con Víctor Mora *Roy 25*.

Pero Carlos es un luchador, un autor con clara conciencia de clase que no se resigna a los abusos editoriales ni a las cortapisas impuestas sobre los cómics como medio: "En el cine se han hecho muchas cosas, pero en historieta todavía queda mucho por hacer'', confesaría el autor a Iván Tubau en la entrevista del cuaderno de *Un Hombre, Mil imágenes* (Norma, 1982) dedicado a su figura: "Hay autores, dibujantes, que tienen una vida riquísima, llena de experiencias, Y hacen historietas del *Gato Félix* o del Pato Donald".

Cuando la mítica revista *Pilote* tuvo que reinventarse a sí misma después del mayo francés, dejó detrás de sí mucho del bagaje del tebeo europeo "culto" y para todos los públicos que había ido labrando desde sus inicios en 1959, pero su inevitable evolución dio paso a una nueva manera de entender el cómic para adultos. En esa andadura que arranca del éxito de *Astérix* y lleva a la deconstrucción del medio que propiciaron los Humanoides Asociados, fueron varios los autores españoles que, libres de la censura que imperaba de los Pirineos para abajo, pudieron hacer una obra personal y a la altura de lo que otros guionistas y dibujantes internacionales estaban haciendo.

Víctor Mora ya había conseguido un hito en la historia del tebeo popular español con su famoso *Capitán Trueno*; junto con Luis García, escaldado de su polifacética y anónima producción para agencias y deseoso de hacer un trabajo digno y diferente (y le esperaba la historieta *Chicharras,* una de las obras maestras del tebeo español) presentan en sus *Crónicas del Sin Nombre* una serie de historias sin más conexión aparente que el leve hilo de ciencia ficción que proporciona el ente extra terrestre, poético y abstracto, que va saltando de vida en vida y de tiempo en tiempo en un vagabundear infinito y sin rumbo.

Una vez más, la sombra de Jack London, tal vez; un entorno de ciencia ficción para contar historias de aquí y de ahora. Lejos de los seriales-río a los que el guionista estaba acostumbrado, y superando las historietitas tontas de ocho páginas y final sorpresa que tanto y tan malo harían por el cómic mundial (en tanto sirvieron para desarrollar tics y coartar talentos), los capítulos del deambular del Sin Nombre se enclavarían no en una filosofía de contar relatos clásicos con exposición, nudo y desenlace, sino en describir un fragmento de vida, un esbozo de sentimientos y vivencias a las que el Sin Nombre y los lectores asomamos brevemente antes de continuar nuestro camino y pasar a otras ventanas, a otras sombras.

Los abundantes textos de apoyo no resultan lo cargantes que podría imaginarse, pues se alcanza un aceptable equilibrio entre lo poético y lo narrativo (¿legado de Héctor G. Oesterheld?) mientras que el estilo de dibujo, con ese rayado característico y esa base fotográfica que luego García encumbraría a cotas hiperrealistas en obras posteriores, más ambiciosas y fallidas (como Nova-2) da a las historias un tono distante y frío, en perfecta consonancia con el personaje que sirve de excusa para contar historias intimistas a las que quizá no tenemos derecho a fisgar.

De entre todas ellas, es quizás *Love Strip* la más importante y conseguida, por tratarse de un juego escénico llevado a sus últimas consecuencias: al contar el triángulo amoroso entre un dibujante, su guionista y la novia del primero, Víctor Mora "protagoniza" al personaje del guionista y Carlos Giménez al dibujante (un recurso típico de García como autor es que sus amigos, al ser la base fotográfica de sus dibujos, aparezcan con

frecuencia en sus viñetas, y jugar a reconocer a Adolfo Usero, Enrique Ventura o Miguel Ángel Nieto en sus tebeos es un añadido más a su atractivo; el propio Luis García, naturalmente, sería el protagonista de la mencionada *Chicharras*).

El juego de alusiones se acentúa cuando las historietas que dibuja el personaje están realizadas por Carlos Giménez con su propio estilo, reforzando ese toque pirandelliano de realidad dentro de la realidad, el contraste entre el dibujo fotográfico de García y el más tebeístico del tebeo que hace Giménez.

Por si fuera poco, en esta historieta está esbozado ya el futuro de lo que iba a ser no sólo la historieta en España

(es la primera vez que se nombra y se dibuja a lo que luego van a ser los niños de la fundamental *Paracuellos*), sino la historia de España misma: las alusiones a las librerías quemadas por los grupos ultra, las amenazas, la censura, los deseos de hacer una obra adulta, digna y personal, de la que estas *Crónicas...* fueron uno de sus primeros y más logrados ejemplos.

EL CÓMIC COMO PARÁBOLA

Poco después de la muerte de Franco, Giménez prepara su primer gran proyecto personal, la muy libre adaptación de un fragmento de la novela de Brian W. Aldiss *En el Lento Morir de la Tierra*, bautizada *Hom* para la ocasión y originalmente con destino a la revista auto-gestionaria *Bandera Negra*, que jamás llegaría a ser publicada como tal y sería reconvertida en *Trocha*.

Hom cuenta en clave de parábola la lucha del hombre contra quienes lo maniatan y manipulan, su redención y su victoria "in extremis", sin olvidarse de dar un necesario toque de atención sobre los peligros que pueden acecharle en el futuro. La historia de un mundo apocalíptico donde los poderosos exprimen con crudo sarcasmo a los débiles y explotados se resuelve con un montaje y un ritmo inauditos, con la presentación de un tropel de atractivos personajes de fantasía que no impiden en ningún momento la comprensión del mensaje social de la narración.

A salvo de las rancias elucubraciones y los esteticismos herméticos de otros tebeos españoles del pasado (y DEL futuro, ay), Giménez logra crear una "novela" sólida y entretenida, apasionante, donde la idea central queda poética y desgarradoramente clara: el pez grande se come al chico, muchos peces chicos pueden (y deben) comerse al pez grande. La sumisión del Hom(bre) protagonista de la historia al hongo parásito que lo anula y humilla y al gordo y repulsivo ente delfinesco que tiene que transportar durante buena parte de la trama es absoluta hasta que la unión de todos los marginados de la historia logra sacudirlos del yugo esclavizante. Pero la libertad de Hom y sus compañeras no será total: la última viñeta anuncia que otros peligrosos hongos parásitos acechan siempre en el camino.

El proyecto es tan personal y abrumador que no llega a ser publicado hasta dos años después, en 1977 y en formato álbum, por Ediciones Amaika, aunque la suerte no acompaña a las ventas y el autor llega a considerar que es su obra maldita.

A esto se llama coger el toro (¿el delfín?) por los cuernos. Un autor de cómics, a partir de un par de ideas sugeridas por la novela de Aldiss (á la que, quizá sin tener por qué, reconoce su crédito) se replantea su profesión, su futuro y su pasado y logra entregar el que quizá sea primer cómic plenamente adulto del tebeo español, una de las tres o cuatro obras maestras absolutas del medio en cualquier país, y además una sombría y poética recreación de temas imperecederos para el destino del hombre: la solidaridad, la tiranía, la redención.

El desfile de seres esclavizados y sumisos que aparecen en sus apasionantes cuarenta y seis páginas tiene perfecto contrapunto en la aparición de los seres poderosos y faltos de escrúpulos que dominan el relato, una historia dura y sin concesiones donde Carlos Giménez demuestra (por primera vez en su dilatada carrera y por

fortuna no por última) cómo se manejan los recursos narrativos de un medio tan poco explotado como es el cómic. Giménez, hace más de veinte años ya, convirtió al tebeo en un medio que nada tenía que envidiar a la novela o el cine, y esta historia demuestra hasta dónde puede llegar el cómic a poco que un autor inteligente y entregado se ponga a ello.

El arte del cómic como parábola, eso es *Hom*, una historia que el autor, Carlos Giménez, afronta en solitario, sin encargo previo, como quien escribe un poema o una autobiografía, por darse el gusto de explorar narrando, de calibrar los potenciales de la historieta como medio de comunicación y de sí mismo como contador de historias, como artista. Para desarrollar las cuarenta y seis páginas que engloban este bellísimo y despiadado poema solidario, Giménez (que como ya hemos visto ya había tocado la ciencia ficción con series como *Delta 99* y *Dani Futuro*), fue capaz de doblegar la cabeza y, en contra de sus principios y, como él mismo comenta, con lágrimas en los ojos, dedicar unos meses de su tiempo a dibujar insulsas historietas de romance para ser sindicadas en Inglaterra mientras, por su cuenta, ponía su corazón y su cerebro en la creación de esta singularísima obra; o, como diría el propio Hom: "Cuando se tiene hambre, comer es lo más importante"'.

Y Giménez tenía hambre, física y espiritual, y como el protagonista del tebeo tuvo que sacrificar una por otra antes de continuar su camino y llegar a la empalizada de donde había partido y a la que un día, victorioso y sabio, sin desdeñar otros peligros al acecho, volvería. Quizá Giménez sabía ya, pese a su juventud, que *Hom* iba a convertirse en el primero de sus grandes proyectos personales y, por ende, en su obra maldita.

De entrada, en la España de la época (los últimos coletazos del tardo franquismo, cuando aún no teníamos muy claro que todo aquel baile de nombres y hombres fuera a desembocar en una democracia), Hom era impublicable. Su clarísima ideología izquierdista, la definida toma de posiciones de Carlos Giménez para con los desheredados y explotados de la historia (el propio Hom, las silenciosas mujeres esclavas, los pescadores eunucos) y en contra de los explotadores y manipuladores (el hongo parásito que se apodera del protagonista, el monstruoso ser delfinesco conocido como Gran Yo) lo convertían además en una historia poco convencional, sin un lugar ideal donde ser publicada dada la imprevisible censura y la falta de revistas adecuadas donde difundir su mensaje... y sin embargo *Hom* es clarísimo fruto de su momento, cuando igual que el diminuto guerrero sojuzgado y por fin liberado todos nosotros nos debatíamos entre los sentimientos del miedo y la incomodidad y los de la liberación y la convivencia solidaria.

Sin rehuir momentos de bella plasticidad, creando elementos fantásticos de sobresaliente atractivo (los desfiladeros, los animales salvajes, la mezcla de biologías alienígenas), Giménez es a la vez capaz de centrar la historia en el debate dialéctico entre los monstruos dominantes y el Hom-bre encadenado, convirtiendo esta historieta en un bellísimo "tour de force" entre ideologías contrapuestas y anunciando que en el futuro su punto fuerte iban a ser, precisamente, los diálogos: el toma y daca verbal entre Hom y sus dominadores, los bellos momentos de poesía y la casi total ausencia de textos de apoyo (en un tebeo como éste los cartuchos de texto casi tendrían que haber sido sustituidos por pura música).

Cuesta imaginar cómo *Hom* no ha sido nunca llevada al cine o, cuanto menos, al teatro: pese al espacio abierto por donde los personajes pululan en simbólica peregrinación, el ambiente es opresivo, la confrontación de las ideas es más fuerte aún que la confrontación de los cuerpos.

En *Hom* Giménez encontró su hueco como narrador, explorando caminos que luego le llevarían a bucear en sí mismo y entregar un caudal de obras maestras (y, mejor todavía, personnalísimas) que lo convertirían en el creador número uno del cómic mundial. Pues es a partir de *Hom* que Giménez se plantea el oficio de historietista y el medio de la historieta como mundos sin fronteras, donde nada está vedado, donde todo puede narrarse si se sabe y se quiere hacer. Giménez se se convierte a partir de este álbum en cronista de la España del momento (en sus historietas con Ivá para *El Papus*) y de su su propia vida (las series de *Paracuellos* o *Los Profesionales*), enriqueciendo el cómic y elevándolo a la maestría narrativa que, más que al cine, podemos equiparar con la novela.

Publicado en formato álbum por Amaika, la editorial de *El Papus*, *Hom* no tuvo suerte en el mercado. Reeditada en su momento un par de veces por Ediciones de la Torre en su colección *Papel Vivo*, Giménez sigue considerando que su mensaje no alcanzó, como debiera, a sectores más amplios del público. Y es una lástima.

Un lenguaje directo y sencillo, poético y dinámico, en ocasiones, cargado de ideología y de buen tino (pero sin caer en lo panfletario), muestra una historia fácil de prender, donde todos los elementos que sobran han sido previamente despiojados de la parábola ya citada que se nos narra con una dureza inaudita.

Hom todavía tiene que ser redescubierto por el público en general (quizá una reedición / reinvención en color sería el paso adecuado). Ese público que desprecia al cómic porque ignora que su potencial narrativo ya ha sido exprimido (y de qué manera) por un autor tan sobresaliente y tan nuestro como Carlos Giménez.

El mejor autor de cómics de la Historia, para quien esto firma. El único capaz de comprender que no se pueden poner barreras a lo que se quiere contar, como no se puede estar sometido a los caprichos de un hongo desalmado y mortífero.

Actualmente podemos disfrutar de este título capital en la historia del tebeo adulto mundial y celebrar lo poderoso y atractivo de la edición que ha presentado Editorial Glénat en tapa dura y a un precio tan asequible que su adquisición debería ser de obligado cumplimiento por todos los amantes del cómic, la ciencia ficción o la literatura misma.

Hom no es sólo la primera obra maestra absoluta del cómic español, es también una de las diez o doce obras maestras absolutas del cómic mundial de todos los tiempos.

EXORCISANDO FANTASMAS

Pero Giménez está en racha. Es ahora o nunca y lo sabe. Llega la hora de exorcisar los fantasmas propios. La publicación de *Mata Ratos*, en la que el autor viene colaborando satirizando películas de moda, es suspendida por la censura y la editorial saca inmediatamente un nuevo título, *Muchas Gracias*, donde Giménez presenta una serie que nada tiene de humor, el estremecedor relato de la infancia de unos niños en un hospicio del Auxilio Social de Falange. Es su propia historia, su propia vida. Una vez más, nuestro hombre rompe moldes y crea algo que nunca se ha visto en el tebeo, ni en España ni fuera de ella, la narración biográfica que le acompañará desde entonces en casi toda su obra.

Pero la serie, bautizada luego *Paracuellos* a falta de un nombre mejor, no encaja en la humorística política editorial de *Muchas Gracias*, y acaba por ser publicada, sin título definido aún, en una revista que no es de historietas, sino erótico-sibarítica, *Yes*, donde queda espantosamente fuera de lugar, dada la finalidad primaria de la publicación, que no es sino explotar el destape con una remilgada dosis de "buen gusto".

En Paracuellos, la segunda gran obra maestra de Giménez, el lector encuentra la abigarrada condensación de viñetas (hasta veinte por página) que luego sería tan característica al autor, sin espacios intermedios. Hay rabia, impotencia, dolorosa poesía en esta obra. Los niños encarcelados en el hospicio son sometidos a todo tipo de vejaciones y el autor es tan crudo relatándolo como crudos debieron ser quienes las cometieron. La tendencia a la caricatura se refuerza en los rostros de las envejecidas y envilecidas profesoras, de las ricachonas que acuden al hogar, en los profesores que huelen a cuero, represión y ex-combatiente. Y los niños de ojos enormes y orejas de soplillo transmiten una ineludible sensación de ternura precisamente por su fealdad, por su indefensión. La belleza está reservada a unos pocos elegidos, a hermanos mayores idealizados o guardadoras enamoradas, o a los niños entregados a la causa, los "jamaos" que son guapos por fuera y deleznables por dentro.

Los silencios de *Paracuellos*, el montaje, los primeros planos y los planos generales son tan impresionantes que casi no hacen falta los textos para entender, para gozar, para "sufrir" la historia. Pero Giménez demuestra

que no es sólo un dibujante lleno de recursos, un narrador como pocas veces se ha visto, sino también un excelente dialoguista. Sus personajes se expresan en un habla coloquial que huye de tópicos, que suena siempre natural, una capacidad poco habitual en el medio y que Giménez irá estilizando y perfeccionando a lo largo de su carrera. (La maestría de Giménez para el diálogo podría arrancar de su admiración por la obra del novelista y amigo Francisco Candel).

Esta faceta de "novelista en imágenes" de nuestro autor tiene como complemento la de "cronista en imágenes", la de satírico redactor de los acontecimientos del momento. Primero esa tendencia tiene como caudal, ya se ha dicho, la caricaturización de películas para la revista *Mata Ratos* en una nueva andadura, entre los años 1975 y 1976, pero llegará a su eclosión cuando poco después cierre el círculo con sus historietas para *El Cuervo* y, sobre todo, *El Papus*, y donde, a partir de un mínimo chiste final muchas veces guionizado por el maestro Ramón Tosas, "Iva", Giménez es capaz de narrar una historia apasionante con un montaje viñeta por viñeta que lo sitúan muy por encima de la anécdota humorística que está contando, trascendiendo de inmediato la sátira y rompiendo moldes. La colaboración de ambos autores para esta gran revista de humor sería recopilada en tres álbumes en 1976 bajo el provocativo título *España Una..., España Grande...* y *España, Libre!*, y supone uno de los acontecimientos más importantes de la historia del cómic en España, no sólo por lo que significa o por su altísimo nivel de calidad, sino por lo que consigue: lograr que el cómic bien hecho llegue a un amplio público adulto.

Y ese público, por desgracia, es de todo tipo. La labor de zapa y erosión que venía haciendo *El Papus* sobre la sociedad española, labor en la que también es indispensable la colaboración de dibujantes como Ja, Ivá, Oscar o Adolfo Usero, estalla literalmente cuando un grupo de ultraderecha envía una carta bomba a la revista y acaba con la vida del portero de la finca. Incluso parece que el nombre de Carlos Giménez aparecía en una supuesta lista negra de los frustrados golpistas del 23-F.

Este hecho pone freno a la política cuasi-revolucionaria de *El Papus*, y la serie de crónicas se interrumpe, para ser sustituida por *Barrio*, una especie de esperada continuación de *Paracuellos* donde Carlos Giménez cuenta sus experiencias adolescentes en el Madrid de los años Cincuenta y su época de aprendiz en un taller de artesanía, junto con los amigos, el retrato del habla y las calles, las chabolas, la represión policial y la sumisión cultural. Contada con menos aspereza y mucha más ternura que *Paracuellos*, esta nueva serie redondea el personaje de Carlos García García, "alter ego" del autor que sueña con dibujar tebeos en un mundo extrañamente luminoso y alegre a pesar de la escasez de medios y lo sórdido de los acontecimientos, presenta algún secundario entrañable, desde el malhablado y pícaro Poli hasta la madre del autor, los homosexuales Juan y Ramiro, el trabajador Gonzalo, el bobalicón Francisco Franco Pérez o el políticamente concienciado Bernardo, que cierra el álbum con una crudeza que choca con el tono más evocador y costumbrista de la serie, revalidándola por completo.

Todavía encontramos un nuevo intento de serie en *El Papus*, *Historias de esta España Nuestra*, que quedaría en suspenso a las pocas entregas. Estas historian recopiladas en el álbum *Mano a Mano* de la colección *Papel Vivo* de Ediciones La Torre, junto con las primeras historietas del renacer de Alfonso Font.

Citemos también que nuestro autor empieza a realizar, sin ningún encargo previo, la adaptación de un relato de Jack London que acabará por convertirte en *Koolau el Leproso*, la virulenta y revolucionaria lucha de un hombre solo contra un ejército colonialista y que pone a Giménez, por si su indispensable labor en revistas algo apartadas del resurgir del "nuevo cómic" hubiera podido conducir a engaño dentro de los aficionados, en la cresta de la ola al ser publicada inicialmente en la revista *Tótem* en 1979-80.

ERASE UNA VEZ... LA CIENCIA FICCION

Convertido ya en líder indiscutible del renacer del tebeo en España, Giménez va saltando de revista en revista, sin dejar de colaborar en campañas políticas o sociales, y en 1980 vuelve al terreno que siempre le ha sido tan grato, la ciencia ficción. La adaptación (más bien recreación) de relatos de Jack London y Stanislaw Lem al mundo fantacientífico presentará la nueva serie *Erase una Vez en el Futuro*, que Toutain publicaría en su *1984*. Se trata de una obra menor, aunque importante y gráficamente muy atractiva, donde quizá se echa en falta la utilización del color y que no puede competir con su otra obra más personal, con las vivencias que engrandecen su trabajo.

Insistimos tradicionalmente en relegar a los cómics que se desarrollan en pocas páginas, alegando que en demasiadas ocasiones que éstos se escudan en una anécdota mínima (cuando la hay) y en la comodidad que supone para sus autores entregar mensualmente esas pocas páginas en vez de embarcarse en sagas más largas que pudieran ser el equivalente a una novela. Naturalmente, hay excepciones de peso, sobre todo cuando esas historias cortas forman parte de un todo y pueden y deben verse como relatos que se engloban en una antología que tiene una unidad temática, estilística o ideológica. Es el caso de *Erase una Vez en el Futuro*.

Una y otra vez, la figura de Carlos Giménez es un referente inevitable cuando se trata de equiparar el arte de la historieta con los potenciales que podrían desarrollarse a poco que se exploraran sus recursos y se intentara en serio entroncarla con la literatura. El caso que ahora nos ocupa, esta breve selección de relatos auna las atmósferas asfixiantes del relato escrito con la expresividad que sólo la imagen (ya sea cómic o cine) puede transmitir, sin hacer alardes ni dejarse constreñir por el espacio físico del medio o la inmadurez (?) de sus hipotéticos destinatarios.

Giménez nunca ha sentido reparos en adaptar al tebeo obras pensadas anteriormente para la letra impresa: ya vimos en *Hom* su peculiar visión de un pasaje de Brian Aldiss, pero trabajos como *El Miserere* de Bécquer o *El Extraño Caso del Señor Valdemar* de Poe, y hasta una versión algo chusca de *La Odisea* se cuentan en su larga carrera profesional. En los cuatro relatos que componen este ciclo (y es una lástima que el autor no incluyera más historias de este tipo, pero series como *Los Profesionales* o *Rambla Arriba, Rambla Abajo* le esperaban en el futuro, para beneficio de todos), Giménez desnuda unos relatos de factura sobresaliente, escritos por autores tan dispares (¿o no?) como London o Lem, y los acerca en el tiempo y el espacio precisamente alejándolos (en el caso de London) del tiempo y del espacio donde fueron originalmente concebidos. Giménez se queda con el argumento de los relatos (pasajes de *Diarios Estelares* en el caso de Lem) y les confiere una inequívoca atmósfera de ciencia ficción, donde los detalles plásticos están cuidados al máximo, desde el físico infantiloide y alienígena de los memnogos a las enormes naves de carga y su hiperbólico dominio de las viñetas, las ropas de los personajes y sus tatuajes y ojos biónicos, los uniformes gastados de pantalones anchísimos o la flora y la fauna extraterrestre, ya sean camellos-ciborg, dragoncillos gusanoides o mariposas. Creo no equivocarme si afirmo que la estética de la película *Alien* es completada y desarrollada en alguna de estas historias, para luego ser rescatada y explorada a su vez por otro autor español tan indispensable como Alfonso Font.

Pero Giménez no se queda en la adaptación sobresaliente de unos argumentos que no pierden un ápice de su magia ni su capacidad de enganche. El lenguaje del cómic se explora a fondo y los relatos cobran una dimensión nueva y personalísima. Con él, las historias se llenan de denuncia social, bien sea a través del socarrón martirologio del ridículo padre Oribacio de *El Misionero*, quien en su santa inopia crea el pecado mortal en una raza hasta entonces inocente, o la indefensión de los nativos-esclavos sometidos a un hombre blanco tirano y explotador en *Aquí Base Sahamis llamando a "Jessie"*, tan poco extraterrestres en su físico que la intencionalidad del mensaje queda diáfana, entroncando esta historia con la adaptación de *Koolau el Leproso*, también de London.

Los curtidos asesinos sin escrúpulos de *Los Verdugos*, capaces de sacrificar a un cadete-grumete en su nave a la deriva (y los niños cabezones de *Paracuellos* asoman a la memoria del lector en este sobrecogedor relato), tienen en los hedonistas gilipollas de Agonalia, capaces de someterse a mil torturas y vejaciones, y hasta la muerte y la resurrección (para volver a morir de nuevo, naturalmente) en su búsqueda extraviada del goce a través del dolor por seguir, más que los dictados de una cultura, los caprichos absurdos de una moda.

Hay tremendismo en estas historias, agonía, explotación, dolor, angustia, escenarios remotos que siguen estando a la vuelta de la esquina, porque proceden en parte de caminos ya recorridos y nunca dejados atrás: Giménez usa la ciencia ficción como parábola, un escenario abstracto que no se desfasa en su enclave aquí y ahora, y el género le sirve como extrapolación y aviso de lo que nos espera, por ser como somos, porque no sabemos y a lo peor no nos da la gana ser de otra manera. La paradoja, implícita en cada una de estas cuatro historias, es que el devenir del futuro podría ser el mismo y el destino cumplirse, para bien o para mal, aunque fuéramos de otra forma.

CREACIONES ILUSTRADAS

La violencia y los abusos van dando paso, a lo largo de las entregas, a una visión más relajada de la vida en el Hogar, a una exposición naturalista y tierna del habla y los comportamientos de los niños, quizá domados y sometidos a su sino, pero los niños a fin de cuentas, como si el autor pudiera por fin exorcisar por completo su pasado. Carlos Giménez logra, con *Auxilio Social*, lo que parecía imposible: superar la obra maestra de *Paracuellos.*

El relato de las experiencias propias continúa con *Los Profesionales* (1982), publicada en principio por la revista *Rambla* de Distrinovel y luego por algún título de Toutain. Se trata de la evocación más o menos simpática, más o menos cruda, de la vida de los dibujantes de cómics españoles en los primeros años Sesenta y su trabajo común en una agencia aquí rebautizada Creaciones Ilustradas.

Fuera de Bruguera, las agencias de dibujantes refuerzan su exportación de mano de obra barata y anónima al extranjero. Inglaterra, donde tradicionalmente no se han hecho demasiados buenos cómics, es la principal destinataria de la labor ingente de un puñado de dibujantes y guionistas que, también a su manera, trabajaban en serie imitando unos estilos impuestos y que estaban, las más de las veces, mediatizados por la estética de la fotonovela, pues se trataba en la mayor parte de los casos de cómics románticos. Toda esta época ha sido retratada, con el suficiente despegue y sarcasmo para no resultar melodramática, en la serie *Los Profesionales.*

Todo cuanto se relata en esta serie, se nos advierte, es verídico, aunque sin ningún afán de crónica biográfica, y Giménez juega a ocultar los nombres de sus compañeros de aventura y fatigas, aunque muchos de ellos resultan enormemente claros para los lectores experimentados. Recuérdese asimismo que el personaje de Carlos Giménez en Barrio se llamaba Carlos García García, aunque en Auxilio Social será Pablo Giménez García. El "alter ego" juvenil de *Los Profesionales* será ya identificado como Pablo García García, mientras que como padre adulto aparecerá en *La Saga de los Menéndez.*

La recopilación de divertidas anécdotas y, una vez más, el uso del lenguaje coloquial es admirable, pero sobre todo es la clara exposición de los hechos y la definición de los autores ahora convertidos en personajes con unos pocos trazos lo que hace de esta serie, por su sencillez, un nuevo triunfo. Sin duda, más de uno de los dibujantes y guionistas retratados lamentaría ahora no haber sido él mismo quien relatara todas esas historias, tristes unas, sarcásticas otras, entrañables casi todas, de una época y una profesión en que todos eran más jóvenes y tenían unas ilusiones que no llegarían a cuajar en la mayor parte de los casos. Pero claro, no todo el

mundo tiene, como Giménez, la capacidad para observar, recordar lo observado y plasmarlo luego en unas páginas de cómics.

No hay añoranza en *Los Profesionales*, ni demasiado sarcasmo, sino una clara muestra de ternura y quizá de autocrítica. En algunos episodios empieza a asomar de nuevo la vena documentalista del autor, al retratar los paisajes barceloneses, las Ramblas sobre todo, el barrio viejo, que alcanzará su máximo colofón en el álbum epílogo de la serie, *Rambla Arriba, Rambla Abajo*, un magnífico cruce de cámaras que suben y bajan entre limpiabotas y mendigos, prostitutas y marineros, enanos y perros, dibujantes y monjas, policías y libreros, falangistas y aprendices de poeta, dibujantes de tebeos y turistas extranjeras. Resulta chocante que la obra de Giménez, en especial *Paracuellos*, no haya sido llevada al cine, aunque parece ser que ahora ya hay un proyecto de largometraje en desarrollo.

ÚLTIMOS AÑOS

Y el tema hasta entonces tabú en su obra, expuesto con sarcasmo y autocrítica, y recopilado luego bajo los títulos *Romances de Andar por Casa* e *Historias de Sexo y Chapuza*, una serie de historias cortas que nos devuelven en parte al Carlos Giménez de *El Papus* y su gusto por la caricatura.

Incluso sus obras menores (como *Tequila Bang! contra el Club Tenax*, realizada al alimón con Alfonso Font y su inseparable Adolfo Usero y publicada en principio en 1979 para la revista *La Calle*) destacan por encima de la producción de muchos autores considerados de primera fila. El convencimiento de Giménez de lo que pueden ser los tebeos y sus muchas posibilidades hacen que sólo él y otro genio, el norteamericano Will Eisner, hayan sido capaces de volcar sus experiencias personales en la historieta.

La vena autobiográfica que ha dado esa espléndida obra de madurez de Will Eisner con títulos como *El Soñador, Dropsie Avenue* o *Viaje al Corazón de la Tormenta* tiene abundantes puntos en contacto con la de Carlos Giménez, con el aliciente de haber sido el autor español el primero en tratar los temas de los jóvenes dibujantes o el barrio.

Afortunadamente, en la actualidad, Giménez ha revisitado el mundo de *Paracuellos*, de sus "cabezones" como él dice, primero para el mercado francés y editándose actualmente en nuestro país en formato álbum dentro de su colección Integral en Glénat.

Pero Carlos Giménez ha seguido ofreciéndonos en los pasados años otras grandes obras. Es el caso de Sabor a menta (1990), que Giménez considera el mejor guión que ha escrito y donde el uso del lenguaje hace imaginar qué gran novelista hubiera sido; *Las Aventuras de Jonás en La Isla que nunca Existió*, recientemente editada, aunque iniciada en 1992 y sobre la que ha estado trabajando a lo largo de catorce años, en principio para internet y luego en edición en papel, y sobre todo los *Cuentos del Año 2000 y Pico*, una vuelta a la acidez y la poesía de los tiempos de *El Papus*, con la sensibilidad que siempre ha caracterizado al autor.

Haciendo suya aquella añeja frase de Arthur C. Clarke donde se afirma que la tecnología puede no llegar diferenciarse de la magia, Giménez une en esta serie dos de sus amores confesados, dos de los campos donde se doctoró hace tiempo con nota de sobresaliente "cum laude": la ciencia ficción y la sátira política (y ahí queda para el futuro el gran análisis y la gran denuncia de lo que fue la transición en sus páginas para *Mata Ratos* o *El Papus*, recopilados en los álbumes *Retales* y los ya citados *España Una..., España Grande...*, y *España, Libre!*). Y lo hace revisitando los viejos cuentos de hadas de nuestra infancia, poniéndolos al día en los detalles, subvirtiéndolos en lo más hondo cuando hace falta y devolviéndolos al día en los detalles, subvirtiéndolos en

lo más hondo cuando hace falta y devolviéndolos a la vez al público no necesariamente menudo al que algunos de esos cuentos fueron dirigidos originalmente.

En este mundo de licenciados en paro convertidos en mendigos capaces de sacrificar a sus hijos, de migajas de pan que ahora son piezas de "lego", de marcas en el bosque sustituidas por graffitti en las paredes y de bellas durmientes radiactivas condenadas a la animación suspendida por la explosión de una central nuclear, Giménez combina hallazgos acertadísimos al trastocar los elementos mágicos en apropiadas explicaciones fantacientíficas, llenas siempre de jugosos detalles de humor: las habichuelas mágicas "biónicas" que germinan con la lluvia acida y el monóxido primaveral; la vida eterna que concede el genio de la lámpara a base de implantes, transplantes, injertos y prótesis; el ábrete sésamo para acceder la cueva de los cuarenta ladrones explicada como plataforma de teleportación y clave acústica, o el encendedor de yesca como mando a distancia que permite ver pasado, presente y futuro van parejas a la identificación del ogro de *Pulgarcito* con un racista del Ku-Klux-Klan, de la bruja de *Hansel y Grettel* con una vendedora de comida basura o la jocosa transmutación del castillo en las nubes del gigante de *Jack y las Habichuelas* por la zona alta de la ciudad, aquí identificada por La Moraleja, igual que son identificables políticos del momento empeñados en insistir que el país va bien o se trastoca al hada celosa por un obispo de la diócesis católica y el hada buena por un pirado de secta milenarista.

De esta mezcla de fantasía feérica, extrapolación futura y reflejo del mundo de hoy nace una serie fresquísima, con diálogos salpicados de humor y mala uva, donde lo políticamente incorrecto sacude todavía nuestras conciencias de adaptados al sistema (qué remedio) y la deformación consciente y esperpéntica de lo que ya damos por inevitable nos deja con una sonrisa amarga, porque vemos que hemos dejado de ser Pulgarcito (Negro) o Hansel y Grettel (McDowell) para pasar a ser, quizá "motu" propio, reflejo del ogro.

Toda la evolución del tebeo español tiene su punto culminante en ese gran guionista y dibujante que es Carlos Giménez, un autor que sigue en la brecha, enamorado de la profesión como el primer día. De hecho, en la actualidad prepara nuevas entregas de esa serie que abarca la biografía de toda una generación de dibujantes de historietas, los que fueron sus amigos y colegas, los que fueron, como él, *Los Profesionales*.

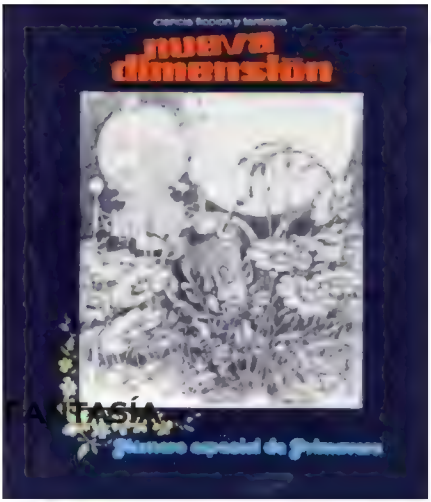
El espíritu inquieto de Giménez lo lleva luego a realizar una serie casi a contracorriente, *Bandolero* (1987), la historia verídica de Juan Caballero, un experimento de resultados quizá menores pero con un duro y poético final que nos devuelve al autor de los mejores tiempos.

Las vivencias biográficas en la obra de Giménez contraatacan poco después con un regreso al mundo de *Paracuellos* y las nuevas entregas, pues mucho se quedó en el tintero, de las anécdotas, alegrías y sinsabores de los niños del hospicio. En la revista *Comix Internacional* aparece *Auxilio Social*, una segunda visita a la infancia sin amargura absoluta del primer álbum, y donde tienen cabida momentos entrañables por encima de las torturas y vejaciones a los niños. El personaje de Carlos Giménez, ya camuflado en la primera versión de *Paracuellos* (pues parece que la historia *Los Impuros*, donde los niños son identificados como "Elías y el Moratalla", es biográfica) queda aquí casi en un segundo plano al centrarse la historia en la llegada al Hogar, aclimatación y posterior huida de otro niño, Adolfo, Fito, ni más ni menos que Adolfo Usero, otro importante dibujante de tebeos que pasó con Giménez algunos años en el hospicio.

La tradición de revistas de cómics se remonta en nuestro país a títulos míticos como *Chicos, Leyendas*, *El Aventurero* o *Flechas y Pelayos*, todas ellas enmarcadas en el ámbito inmediatamente anterior o posterior a la guerra civil. Desde mediados de los años Cincuenta, apenas un título parecía consolidado en el mercado,

Pulgarcito, semanario dedicado casi íntegramente al humor aunque en sus páginas hubieran aparecido personajes como *El Inspector Dan* o *El Capitán Trueno*, tras la desaparición de otro título emblemático como fuera *El Campeón*. En 1968, la revista *Gaceta Júnior* abre un frente ya explorado por la paupérrima versión hispana de *Tintín*, con la que acabaría por fusionarse, publicando material franco-belga (*Dan Cooper, Michel Vaillant, Los Franval, Anna*), algunos interesantes autores españoles (es el caso de Carrillo con sus tarzanes de segunda fila como *Sambhur*, o *El Tiburón*, uno de sus muchos aventureros tropicales que, también en ese mismo año y en otros países más dados a experimentos, llegarían a su culminación creativa con Hugo Pratt y su Corto Maltese) y las típicas curiosidades y pasatiempos de toda revista infantil que se preciara en esos años.

Sin duda, el más importante y completo de los autores españoles de todos los tiempos es Carlos Giménez (Madrid, 1941), un hombre que hacia la mitad de la década de los Setenta se encuentra en plena madurez artística y es capaz de lanzarse, a tumba abierta, a la creación de unos tebeos tan absolutamente personales que implican una ruptura con lo que se hace, no ya en España, sino en el mundo.



GIMÉNEZ Y EL GOZNE DE LA FANTASÍA

MANUEL BARRERO

Edición:

FLASH-BACK (2003, FLASH-BACK) -VOL 2- 2, 2003

Resumen / Abstract:

Notas: Texto publicado en el núm 2 de la revista Flash-Back, editada por A. Busquets en 2003, número editado a modo de libro monográfico sobre la obra de Carlos Giménez. Este artículo era el segundo del conjunto de textos teóricos y se reproduce aquí tal cual, sin revisar ni corregir

GIMÉNEZ Y EL GOZNE DE LA FANTASÍA

Introducción.

Cuando el franquismo inicia su período crepuscular, desde aquellos finales años sesenta y hasta los finales años setenta (porque la transición fue más lenta de lo que todos se han obstinado en contar, así como la dictadura transcurrió más cruel aún de lo recordado), fue cuando el madrileño Carlos Giménez decidió convertirse en un autor de historietas más completo, más maduro y más comprometido. Y lo hizo a través de la fantasía.

Carlos había demostrado aptitudes con López Blanco, cualidades indiscutibles y buena adecuación y disciplina narrativa con otros agentes luego, hasta que descubrió que trabajar para agencias le disgustaba, porque ni narraba lo que deseaba ni cobraba lo exigible. Seguiría cobrando poco pero fue elaborando obras de mayor proyección, difusión nacional y trascendencia donde depositó nuevas motivaciones: experimentación, búsquedas de nuevas fórmulas como autor, hasta alcanzar madurez estética y narrativa en los finales sesenta (a nuestro juicio) cuando se abocó a representar terrores góticos y psicológicos en "El mensajero", "El miserere" y "El extraño caso del señor Valdemar".

Quizá el germen de todo ello estuviese en producciones aventureras del tipo "La cobra de Rajasthán" (*Trinca,* núm. 15, 1967) la aventurita de Roy Tigre sobrada de moralinas en la que asomaban hallazgos expresivos: algún claroscuro violento, el interés por la magia y los escenarios exóticos, y algunos elementos propios del horror gótico, como la bruja del bosque. Por entonces Giménez estaba pasando por una de las épocas más efervescentes de su vida. Su vida creativa junto a Maroto, García y Usero no sólo fue un período de dipsomanía y nicotina a espuertas, también lo fue de lecturas, de tardes con Bécquer, con Lorca, con Poe, con Machado, lecturas de las que se había privado Giménez hasta entonces y que complementaron su interés por Francisco Candel y sus retratos de la

marginación social y el exilio español (exterior e interior). Es decir, a los baños de realidad que se daba con sus lecturas previas venían en ayuda los relatos fantásticos, en los que encontró nuevos mundos y miles de historias fascinantes que podían ser puestas en viñetas.

Los cómics fantásticos.

Aristóteles apuntaba en la *Poética* que la base de las emociones humanas está representada primordialmente en el terror y en la piedad, y lo cierto es que sería un punto de partida idóneo porque sobre la obra de Giménez brilla una pátina de humanidad, de sensibilidad, por más que pretenda aterrorizar.

Pero partir de esa premisa sería pecar de simplistas. En realidad las narraciones de horror han experimentado una evolución compleja desde su nacimiento (en las tragedias griegas, o antes, en la mitología oriental) que ha ido transformándose a través de la historieta de la narrativa y la representación gráfica con unos pocos referentes: el terror al gran poder divino o a la adversidad natural, el miedo a algo superior que domina lo animado o a la pérdida de la razón, el comprensible temor a la privación, el dolor y la muerte, y el miedo a la suplantación de la personalidad (o indefinición del yo). En la literatura esa vivencia de lo numinoso se ha manifestado a través del tiempo apoyada en las cuatro patas descritas anteriormente, desde los cuentos de miedo en torno a las hogueras (moralizantes y transmisores de normas en muchos casos), pasando por las charadas de los supersticiosos para excitar la mente de los hombres comunes, hasta llegar al terror «gozado», el ya reconocido como tal pero que se toma como emoción supletoria. La «agradable sensación de lo sobrenatural» que apuntaba Walter Scott.

Desde el siglo XVIII lo numinoso y la presencia de la muerte adquiere presencia en la literatura y Walpole, Radcliffe y Lewis generan obras que dieron en llamarse de "terror gótico", por las atmósferas asfixiantes en viejos caserones o castillos, en los cuales había presencias fantasmales que respondían a los terrores anímicos de antaño.

A partir de ahí, todo fueron vueltas de tuerca mitológicas: modernos prometeos para Polidori o Shelly, monstruos y truculencias en Sade, Hoffman y Maupassant, hasta la mezcla morbosa de Eros y Tanathos en Le Fanu y en Poe. Había nacido la *ghost story* contemporánea y poco faltaba para la literatura de horror llamado "psicológico" que inició Stoker, pasó por Machen y Blackwood, y universalizó Lovecraft.

El cine adaptó los terrores arquetípicos de la época gótica durante los años treinta del siglo XX, que retornaron en los años cincuenta y sesenta de forma chabacana y con orientación hacia un nuevo público consumidor, el juvenil. El horror de laya "psicológica" tuvo algunas presencias en los cincuenta pero tuvo que esperar a los setenta para desarrollarse plenamente. El cómic, por su parte, había adaptado historias de terror desde sus orígenes, cuentos de hadas terribles, miedos ancestrales a ogros, sucesos escalofriantes míticos, aventuras horripilantes fantásticas, presencias atemorizantes en narraciones policíacas... y, luego, explotación hasta la náusea de los prototipos del horror literario en los cómics para el consumo juvenil. El máximo exponente de este último caso fueron los comic books de horror que los yanquis publicaron, por cientos de miles, durante los años cuarenta y cincuenta, repitiendo hasta el infinito argumentos similares (generalmente con el "justo castigo" como telón de fondo), quedando para la historieta las obras publicadas por EC en los años cincuenta, donde muchos crímenes quedaban impunes, se reavivó el interés por el gore y, lo que era peor, se identificaba al enemigo en casa, no tras el Muro.

Pero esa es otra historia.

Cómics de miedo en España

En la España del miedo, la de Franco, se nacía con el horror bajo el brazo. Hambre, desolación y falta de libertad eran una tónica vital que apantallaba otros horrores, salvo los arquetípicos.

Los tebeos de horror más interesantes publicados durante la primera mitad del siglo XX habían sido los de Jaime Tomás, Castanys, Blasco, Giner o Carrillo, pero las obras fueron escasas y hubo de esperar hasta los años sesenta para encontrar "nuevas" historietas de horror en "nuevos" tebeos de horror, como *Dossier Negro,* que nació en 1968 bajo el sello Ibero Mundial de Ediciones, que a su alineación

de publicaciones románticas e infantiles sumó tebeos al uso de los que se habían puesto de moda en EE UU e Italia

El *Horror* italiano era interesante, aunque repetía hasta la saciedad los argumentos básicos de la literatura gótica (el vampiro, el no-muerto, el fantasma, el licántropo, el monstruo creado por el hombre...), pero no era tan espectacular gráficamente como el horror en cómic que procedía de la alineación de revistas yanquis editadas por James Warren. La aparición de *Creepy* en 1964, con la presencia en sus páginas de Reed Crandall, Jack Davis, George Evans, Frank Frazetta, Gray Morrow, Joe Orlando, Angelo Torres, Al Williamson, Maurice Whitman... todos ellos coordinados por Archie Goodwin (una plantilla en su totalidad asimilable a los créditos de los comic books de EC, por otra parte), y la de *Eerie,* desde 1965, donde también asomaban obras excelentes de autores como Ditko y Severin, generaron gran interés entre los autores de historietas españolas. Bueno, entre aquellos que tuvieron la fortuna de poderlas leer por entonces, aunque en pequeñas dosis; sabemos que a manos de Giménez llegaron algunos ejemplares.

El éxito de aquellas publicaciones que desdeñaron la autocensura que se imponían los editores yanquis interesó a los agentes españoles, como Toutain, y pronto hubo españoles publicando allí (desde *Creepy* núm. 42, de 1971, donde firmaron Auraleon, Jorge Badía Gálvez y Sanjulián; a continuación les seguirían Badía, Brocal, Luis García, Max, Nebot, Beà, Martín Salvador, Maroto, Monés, Torrents, Adolfo Abellán, Gual, Alcázar, Ortiz, Sánchez, Bermejo. Entre 1972 y 1974, el 80 % de los contenidos de las revistas de Warren fueron dibujados por españoles). Giménez no, al menos de momento (al final de este texto se aporta una breve tebeografía de Giménez en Warren), pero también se sintió atraído por el dibujo que allí desplegaron los autores mencionados, en planchas de gran tamaño, en blanco y negro, sin trabas a la hora de experimentar, y con posibilidad de arañar lo profundo del ser humano al ritmo que ponían en imágenes historias de horror. Ellos fueron poco a poco aventurándose en terrenos más psicológicos (más hacia dentro del hombre) y menos góticos (más hacia escenarios exteriores), hasta alcanzar cotas memorables en las obras de Wrightson, Bruce Jones, Russ Heath, Billy Graham...

De nuevo, esa es otra historia.

En España el terror fue entrando tímidamente durante los sesenta, en los fascículos *Vector1* y *Vector2* que lanza Salvat, donde aparecen obras de Enric Sió (uno de nuestros mejores historietistas de la inquietud). Luego, Vértice sacó a la luz las aventuras traducidas de cómics ingleses desde 1964, entre las que destacó de *Zarpa de Acero* (*Steel Claw*) donde el horror era una de las muletas narrativas más eficaces. Desde 1966, Semic Española de Ediciones publicó *Historias para no dormir*, basada en la serie televisiva. Y así... intentos tímidos, siempre hasta el horizonte donde se elevaba el farallón de la censura. De ahí que a partir de 1969, tras la implantación de la nueva Ley de Prensa que permite la existencia de nuevas "publicaciones gráficas para adultos", fue abrazado el género por un público ávido de emociones inéditas, que cristalizó con la aparición de tebeos como *Drácula* (Buru Lan, 1971), o revistas especializadas como *Terror Fantastic* (P. Yoldi, 1971), donde J.M. Beà publicaría escalofriantes cómics. En noviembre de 1971 desembarcan en España los cómics de Warren, en la publicación de Ibero Mundial de Ediciones *Vampus*, a la que le siguen otros títulos y remedos ciento.

Giménez y el horror como recurso.

Carlos Giménez hace confluir sus lecturas de entonces con las influencias que recibe del exterior, los avances que hace con sus colegas de profesión y su ambición por convertirse en un historietista (no ya en un mero dibujante de guiones ajenos) y genera sus primera historietas "de autor", sus primeras obras en solitario.

Es importante remarcar este aspecto. Hasta entonces Giménez solamente ha dibujado sobre guiones ajenos, policíacas, románticas, de aventuras, de fantasía algunas, pero entre 1967 y 1968 decide tomar las riendas de su trayectoria profesional y de su vida abordando nuevos y arriesgados proyectos.

Desde 1967 se hallaba realizando *Delta 99* junto a sus compañeros, donde venía medrando sus ansias narrativas con montajes alternantes y nuevos modelos de secuenciación para una historieta escapista

sin demasiadas ambiciones. Pero, a la luz de esa nueva moda que iba ya prefigurándose en lontananza, en 1968 se dispuso a dibujar la historieta "El Mensajero", la cual destinó a la revista literaria *Nueva Dimensión* (al núm. 3). Esta obra, de siete páginas, dedicada a López Blanco y elaborada desde una idea de Luis Vigil, transcurría sobre un soporte argumental muy simple: un tipo atravesaba todo tipo de horrores góticos (bosques, lobos, árboles vivos, calaveras y cadáveres, con el fin de entregar una carta al Conde de Drácula). Pero en sus páginas se adivina ya el gran maestro en narrativa que iba a ser Giménez: extraordinario manejo de la luz, contrastes depurados, un acertado reparto de los blanco y negros en la página, uso del primer plano en montajes alternantes y analíticos que pretendían congelar el tiempo y transmitir sensaciones crudas. El final tonto era lo de menos.
La ciencia ficción le atrajo como un imán para generar imágenes con un elevado contenido simbólico, generalmente de protesta, al menos eso nos parece intuir antes la contemplación de las que destinó a la revista *Nueva Dimensión* a partir de 1968, sobre todo en los primeros números, que parecían más entroncadas con su sentir frente a una sociedad sometida que con los relatos que representaba (al final del artículo se relacionan estas obras). También en ámbitos fantásticos situó a sus personajes cómicos para la historieta que produjo en esta época Kiko 2000 (de 1968), Coco Loco y Cómputo (de 1969), Sperling (de 1969, para el fanzine *Ad Infinitum*) y el también divertido pero más aventurero *Dani Futuro* (de 1969, creado por Víctor Mora). En esta última obra dejó atisbar nuevos alardes narrativos de los que había hecho uso en "El mensajero", bien que los intereses de la obra eran más didácticos que terroríficos, y si acaso pudiera analizarse un trasfondo *autoral* en la obra habría que hacerlo desde los presupuestos de los mensajes ideológicos de izquierdas ocultos en veladas reivindicaciones sociales, sobre todo en los números finales, que datan de 1975.
En 1970, Giménez volvió al horror, pues fue ese año que dibujó "El Miserere", un relato basado en el cuento homónimo de Bécquer que destinó a la revista de Doncel *Trinca* en 1971. Otro adaptado fue Poe, en 1971, en "El extraño caso del señor Valdemar", también destinado a *Trinca* pero que por razones de censura no vio la luz hasta 1976.
"El Miserere" no es otra cosa que una vuelta de tuerca sobre los hallazgos narrativos de "El mensajero". Giménez comienza por unas primeras páginas muy abigarradas, sobrecargadas de viñetas y textos, con el fin de dar paso luego a unas cuantas páginas en las que se engolosina con los primeros planos, la alternancia de enfoques, la congelación de las expresiones y los contrapuntos en los que la música (los pentagramas y las notas musicales, que al ser dibujados se integran como otro dibujo más) es la protagonista, así como el juego de calaveras.

En "El extraño caso..." vuelve otra vez a hacer uso del juego de primeros planos o planos de detalle en montaje alternante, intentando alargar el tiempo y fomentando la tensión. Se le ve a Giménez obsesionado por controlar el tiempo aquí: reitera los escenarios en un montaje analítico que a veces resulta cansino. Pero falla estrepitosamente cuando, en tres viñetas finales pretende volcar todo el horror generado durante la angustiosa espera, y no lo logra por una última viñeta que no contrasta en calidad de horripilante con las anteriores.

La ciencia ficción de Giménez.

En 1972, Giménez volvió a transitar escenarios fantásticos, como antes había intervenido en atmósferas terroríficas. Destinó, aunque ahora de forma más espaciada, dibujos para la revista de Dronte *Nueva Dimensión,* donde había ido ajustándose cada vez más a los contenidos de los relatos que aderezaba con sus imágenes en sentido estricto, pero en sentido general el estilo de dibujo que practicaba iba alejándose de la estética exigible por una revista de fantasía y ciencia ficción. La adopción de un estilo caricaturesco podría resultar simpática ocasionalmente, como resultaba palmario en su ilustración que fue usada como cubierta para el núm. 44 de la revista, ó los ocho dibujos de cabecera que elaboró para el especial "Los siniestros experimentos de C.P. Ransom". Giménez resultaba el autor idóneo para ilustrar esta selección de cuentos fantásticos de H. Nearing, Jr. recogida en *Nueva Dimensión* núm. 47 (1973), un puñado de *gadget-stories,* o "relatos / pasatiempo", con cierto sesgo humorístico. Y en esa línea continuaría el autor en el núm. 48, en realidad continuación de

la selección de Nearing y algunos trabajos más para Dronte. Juega los mejores juegos de friv en el sitio de juegos en línea. La colección más popular de juegos friv se presenta en este mega portal.
Por estas fechas, también, dibujó una muy libre adaptación de Homero en clave sicalíptica, *Ulysses,* con toques de fantasía exótica, un usufructo muy ñoño de la mitología. En 1974 elaboró la historieta "El mundo futuro" sobre un texto de Luis Vigil que era ciencia ficción pero con ínfulas de proclama, la cual Martín definió en su día como de «especulación social». Ese puñado de páginas, que aparecieron en la colección de enciclopedias de Pala y luego en *1984* (seis años después, en el núm. 25) formaban parte del camino tomado por el autor a esta altura de su trayectoria profesional, que es cuando más se hallaba implicado ideológicamente con el medio y la realidad circundante. Como pocos autores de cómics coetáneos, el madrileño se comprometió fuertemente con la realidad política española, ahora que Franco agonizaba (como lo harían también los componentes de El Cubri, los integrantes del colectivo, los dibujantes de *El Papus* y otros semanarios satíricos y alguno más).
Es decir, Giménez usaba los géneros fantásticos como cigoñal sobre el que bascular, primero, con las historietas de horror, hacia nuevos modelos narrativos más sofisticados, y segundo, con las de ciencia ficción, para lanzar mensajes de contenido político. Una bisagra para a narrar mejor y transmitir más.
Esto se puso claramente de manifiesto en *Hom,* historieta fascinante que adaptaba libremente un pasaje de la novela del británico Brian W. Aldiss *The Long Afternoon of Earth* (o *En el lento morir de la tierra,* título bajo el que apareció publicada por Aguilar en España en 1962). No era una de las obras clave de este escritor, que profundizó sobre los mundos que agonizan también en sus *Ivernáculo* y *Barbagrís*, cuya obra quizá más lograda, *Non-Stop,* versa sobre la melancolía del exilio. Parecen estos temas caros al Giménez de aquel tiempo, pero el autor no los quiso adaptar tal cual. Le interesaba "alquilar" ese mundo ficticio para contar una historia propia, una reflexión sobre el poder impuesto, sobre la transformación del mundo a través de la rebeldía.
Eso fue *Hom,* un ejercicio de superación de su estilo gráfico y de sus cualidades como narrador que era a la vez un cómic valiente, hecho sin dinero y sin editor a la vista. Hasta 1977 no logró que se editara, y entonces gozó de muy mala fortuna. Pero el germen de su posterior dedicación ya estaba sembrado. Y si *Hom* era una plasmación encubierta de la rabia de su autor contra tiranos como Franco, las historietas que luego fue dibujando para *Muchas Gracias, Mata Ratos* y *El Papus,* entre 1975 y 1976, eran el recuerdo necesario de una época gris y cruenta, la de la posguerra del hambre en los albergues de Auxilio Social. *Koolau el leproso* que comenzó a ser publicada en *TOTEM* a finales de los setenta parecía transcurrir en un mundo onírico, casi fantástico, pero era de nuevo una historieta de protesta contra la tiranía de las armas y de los represores. O un relato de la inadecuación al Régimen.
Giménez volvió a la ciencia ficción en 1979, cuando se dispone a dibujar historietas que adaptan cuentos de Jack London y de Stanislaw Lem, que luego serían publicadas en la revista de Toutain *1984* en 1980. De nuevo, el autor utilizaba los ambientes ficticios como trampolín para ejercitar la reflexión sobre los sistemas de represión absurdos y sobre los mecanismos de poder. Esas historietas, agrupadas bajo la serie *Érase una vez en el Futuro* estaban protagonizadas por personajes limpios de faz, como aseadas aparecían sus calaveras en las historietas de terror de los primeros setenta, y sus escenarios parecían asépticos por más que eran también sede de suplicios. Soy incapaz de determinar si la intención del autor era fomentar el contraste, si esta búsqueda de ámbitos claros fue consecuencia de su evolución.
Recordemos que sus primeras historietas terroríficas eran atmósferas escabrosas y lóbregas; la claustrofobia y la falta de oxígeno fueron azotes de sus personajes. Ahora, estos mundos de superficies allanadas y mondas, parecían casi planicies de juego para el principito de Saint-Exupery, abierta, claras, sin mácula. La antítesis sí parece surgir cuando se presume la intención del autor con estas nuevas obras, que tratan de transmitir antes un mensaje ideológico que una sensación amedrentadora. Opone morbidez a turbación. A lo que parecían montajes tomados de Godard o Resnais, él responde que atañía más a Candel. Cuando desea representar horror, ahora recurre al patetismo. Cuando quiere generar en la mente del lector imágenes infames, acude a "imágenes gratas", que es como las denominó Lara acertadamente en su día.

El contraste se aprecia no sólo en la forma, sino también en el fondo. Porque esa ternura que enfrenta a crueldad le sirve para conducir mensajes ideológicos mediante el uso del lenguaje simbólico. Y los mensajes son muy claros: la necesidad de poner en tela de juicio las decisiones de los que esgrimen normativas (en "Los Verdugos"), la rebelión como respuesta última y necesaria del explotado (en "¡Aquí base Sahamis llamando a "Jessie"!"), la aplicación a rajatabla de las leyes divinas para llegar a la a la Verdad a través de la iconoclastia y al anticlericalismo (en "El misionero"), la denuncia de los que se conforman con el yugo del sufrimiento (en "Agonalia"). Lo curioso es que no son esos los mensajes que presiden las obras de London o de Lem que Giménez adapta. Ambos hablan más de la soledad que de la rebeldía, y más del horror de la fascinación.

Pero Giménez convierte las adaptaciones en obras ineluctablemente propias, tanto en la imaginería que usa, como en la narrativa utilizada. Aquí fragmenta las historias en viñetas de fuerte impacto expresivo (no cesan los primeros planos, las viñetas grávidas silentes, los montajes alternantes) con el fin de domeñar el tiempo mediante la desintegración del especio, tiempo que dosifica y congela con pericia sorprendente para un autodidacto.

Giménez, historietista autosuficiente, se rebeló como un maestro en la asfixia gráfica.

Todo lo contrario que hizo con su posterior obra del género *Una infancia eterna* (1991), obra que desarrolló al dictado de otro guionista, Christian Godard, interesado en la recuperación de la pérdida de la humanidad mediante el amor, un tema que a Giménez quizá le resultara distante. La obra no resiste el mínimo análisis y pasa por ser un trabajo circunstancial y satélite de la gran obra de Godard y Ribera, *Le Vagabond des Limbes,* aunque aquí protagonizada por Musky y no por Axle Munshine.

Jonás, obra desarrollada para su venta en internet y finalmente recopilada en libro en 2003, es una aventura intrascendente en un mundo fantástico que no pretende ahondar en mensajes de otro contenido que el del entretenimiento (aunque los recursos narrativos utilizados por Giménez aquí siguen siendo un prodigio). Por el contrario, *Cuentos del 2000 y pico* suponen de nuevo una vuelta a la denuncia social mediante el subterfugio de la traslación a contextos ficticios. En realidad, se trata de cuentos clásicos que Giménez lleva aun futuro indeterminado (como lo era del de Koolau, como lo eran otros futuros que aprovechó como espacios para su tiempo retenido, para allí ejercitar la sátira.

Con esta obra vuelve él (al tiempo que volvemos nosotros en este artículo) al comienzo, a los principios que rigen sobre la fantasía: a los mitos básicos y a los miedos populares, al cuento de las judías, y al de Alí Babá, a Pulgarcito y Aladino, a *Las 1001 noches* y a Grimm.

Si es que ya está todo escrito.

Mas en estos casos nadie lo narró nunca con el dominio técnico de Giménez. Y jamás lo contará con la sabiduría gráfica de que hace gala el madrileño, capaz de concitar al mismo tiempo misterios ancestrales y temores del ayer inmediato.

Obras de Carlos Giménez en las publicaciones de Warren Publishing:

"The Messenger", en *Dracula Book One*, que reproducía los materiales de Buru Lan, en 1972

Vampirella, núms. 57, 58 y 62, ilustraciones (presumiblemente), en 1977.

"The Executioners", en *Eerie*, núm. 114, de septiembre de 1980

"The Missionary", en *1984*, núm. 15, de octubre de 1980.

"Agony", en *1984*, núm. 16, de diciembre de 1980

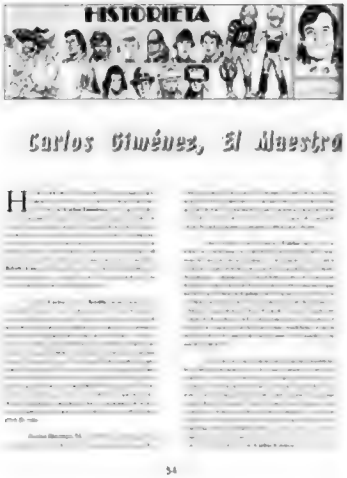
Obras de Carlos Giménez en la revista *Nueva Dimensión*:

[a falta de revisar los núms. 3, 4, 6, 8, 9, 10, 16, 35, 36, 50 y 52, más los extras núms. 1, 2, 6, 7, 9.]

Nº	Obras publicadas
1	Ilustra el relato de A. E. Van Vogt "El Monstruo". Una imagen a toda página, más dos a media página
5	Ilustra el relato de Lloyd Biggle Jr. "El silencio es mortal", junto a Adolfo Usero. Tres imágenes a toda página.
7	Ilustra el relato de Fredric Brown "Arena", junto a Adolfo Usero. Dos imágenes a toda página.
7	Ilustra el relato de Clifford D. Simak "Deserción", junto a Adolfo Usero. Una imágenes a toda página.

7	Ilustra el relato de Eric Frank Russell "Los espera-un-poco". Dos imágenes a toda página.
11	Ilustra el relato de Derek Lane "El programa del destino", junto a Adolfo Usero. Una imágenes a toda página.
11	Ilustra el relato de John Baxter "Las trampas del tiempo", junto a Adolfo Usero. Una imágenes a toda página.
11	Ilustra el relato de Domingo Santos "Un lugar llamado Tierra", junto a Adolfo Usero. Dos imágenes a toda página, una a media página.
11	Ilustra el relato de Romaní Yarov "El fundador de la civilización". Una imagen a toda página.
12	Ilustra el relato de Frank Brandon "Hiato". Una imagen a toda página.
12	Ilustra el relato de Ursula K. Leguin "Selección", junto a Adolfo Usero. Una imagen a media página.
12	Aparece reseñado *Ad Infinitud* núm. 10, con portada de Carlos, que se reproduce.
13	Ilustra el relato de H.W. Mommers y Ernst Vlcek "Voracidad", junto a Adolfo Usero. Una imagen a toda página
13	Ilustra el relato de John Windham "Cuestión de confianza". Dos imágenes a toda página
13	Hay fotos de la Hispacon 1969, con Giménez premiado, y reseña de *Kiko 2000,* con reproducción de la cubierta española
14	La reseña de *Dani Futuro,* nueva ocupación de Carlos, parece indicar las razones por las cuales ya no ilustra ningún relato en la revista...
15	Ilustra el relato de A.G. Parini y Sergio D. Gaut "Ardilla". Una imagen a toda página, más dos a media página (por añadidura, se reseña la "muerte" de Gaceta Junior
3	EXTRA 3. Lo pongo aquí por estar datado en septiembre de 1970 (coetáneo a *Nueva Dimensión* núm. 16). Este número especial, todo él integrado por relatos de Robert Sheckley, lleva una docena de ilustraciones, encabezando cada una un relato.
17	Ilustra el relato de Victor Mora "Mucha Noche", junto a Adolfo Usero. Una imagen a toda página
18	Ilustra el relato de Magdalena A. Moujan Otaño "Bicho'e Parra en órbita". Dos imágenes a toda página.
18	Ilustra el relato de Lan Wright "El asunto de Jarnos", junto a Adolfo Usero. Una imagen a toda página
20	Ilustra todo el especial "El fin del mundo", selección de D.A. Wollheim (son seis imágenes simbólicas, que juntas formarían la secuencia que nos muestra un mundo que se desintegra en pedazos)
21	Ilustra el relato de Theodore Sturgeon "El toque de su mano". Dos imágenes a toda página.
24	Ilustra todo el especial "Terror", selección de D.A. Wollheim. Son ocho imágenes simbólicas para encabezar los ocho relatos de Heinlein, Beaumont, Leiber, Sheckley, Bradbuy, Lovecraft, Fisher y Vigil, que juntas formarían la secuencia que nos muestra un mundo que se desintegra en pedazos.
24	En páginas 107 a 112 se ofrece "El Miserere" (encabezado por una viñeta en negativo)
25	(Giménez solamente aparece en la publicidad de *Bang!,* que ya venía apareciendo en números anteriores y que seguirá haciéndolo en posteriores... A partir de ahora, dibuja muy poco)
30	Aparece reseña, y reproducción de la cubierta, del núm. 1, de *El Mundo Hókun* [advierte que «con heterográfico acento en la o)»]
30	Aparece reseña, y reproducción de la cubierta del catálogo, de la exposición *Los tebeos de ayer y hoy,* que tuvo lugar en el *Salón de la Infancia,* en Barcelona.
32	Ilustra el relato de H.P. Lovecraft y Kenneth Sterling "El muro de Eryx". Dos imágenes a toda página (la primera de ellas, extraordinaria).
44	Autor de la ilustración de cubierta, en grises, con una mínima orla en color.
47	Ilustra todo el especial "Los siniestros experimentos de C.P. Ransom", selección de relatos de H. Nearing, JR. (son ocho imágenes, más caricaturescas que terroríficas, por añadidura)
48	Ilustra tres relatos más de H. Nearing, JR., continuación de la selección anterior en realidad (siguen la numeración, del 9 al 11)
68	Se reproduce la cabecera que Giménez dibujó para Manuel E. Darias y que encabezó la páginas del *Diario de Avisos* que el periodista canario dedicaba al cómic durante el año 1975 (luego otras cabeceras dibujadas por otros autores sustituirían a ésta). Giménez ubica allí un reparto de héroes del cómic y, también, un delicioso dibujo fictio científico.

73	Como colofón al dossier "La otra cara de Superman. Parodias", preparado por Antonio Martín, se reproduce la imagen de Giménez destinada a promocionar las producciones de *Bang!* en la que aparece un decápodo con escoba, cazo por sombrero y camiseta con el símbolo de Supermán.
85	Se reproducen las imágenes servidas por Giménez para alentar la unión de dibujantes en sindicación y, por otro lado, la *anticampaña* de DHIN sobre "¡Donde hay un tebeo y un libro... mañana habrá un tebeo y un libro sin censurar!"
135	Imagen de *anticampaña* servida por Giménez para su libre reproducción, que consiste en el personaje paródico de Superman, visto en el núm. 73, diciendo: «Donde hoy hay un tebeo... mañana habrá dos».



CARLOS GIMENEZ, EL MAESTRO
MANUEL DARIAS

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 2003

Resumen / Abstract:

Notas: Texto publicado en el núm 2 de la revista Flash-Back, editada por A. Busquets en 2003, número editado a modo de libro monográfico sobre la obra de Carlos Giménez. Este artículo de Manuel Darias cerraba el conjunto de textos teóricos y se reproduce aquí tal cual, sin revisar ni corregir, y con permiso de su autor. Las imágenes son exactamente las mismas que ilustraban aquel artículo

CARLOS GIMÉNEZ, EL MAESTRO

He de confesar a los lectores de estas páginas que, aunque lo intento, no soy del todo imparcial cuando hablo de Carlos Giménez. Creo que no descubro nada nuevo si digo a continuación que el creador de *Paracuellos* es mi mejor amigo del mundo de la viñeta. Esto es así desde que, en un lejano día del verano de 1970, me presenté junto con mi mujer, sin previo aviso, en su casa de Premiá de Mar conduciendo mi Volkswagen Escarabajo. Allí tenía un pequeño estudio que compartía con el simpático Adolfo Usero, el diamante en bruto del tebeo español, un gigantón cariñoso y efusivo, con el que también sellé un pacto indisoluble de verdadera amistad.

Tanto Carlos como Adolfo abandonaron sus respectivos trabajos y me dedicaron cuatro horas de su tiempo, un valor con el que están siempre en precario a causa de las entregas; un lapso inolvidable en el que, por vez primera, hablé en directo con profesionales de la historieta y conocedores por tanto, en profundidad, del universo hispano del cómic. En aquel primer encuentro charlamos de algunas obras fundamentales en la tebeografía del madrileño que, como *Gringo, Delta 99* o *Dani Futuro*, ya eran muy populares entre los aficionados de la época. En aquel contacto y en el interés que me concitó el mundillo del cómic, ya lo he dicho en otras ocasiones, se puso la semilla para que tres años después iniciara mi andadura como comentarista de tebeos en mi página semanal que ha cumplido, en este 2003, treinta años de vida.

Parte central del bello Juego de la Menina que ha realizado Carlos Giménez en el año 2000 como encargo del Ayuntamiento de Alcobendas, con motivo de la inauguración de una escultura.

Carlos Giménez (Madrid, 1941), conocido por los aficionados como el Maestro, es en mi opinión, el mejor historietista español de todos los tiempos y uno de los cinco mejores a nivel planetario. Es un auténtico genio del cómic que, desde hace ya muchísimos años, domina a la perfección todos los resortes del Noveno Arte y es capaz de convertir en un bocado exquisito cualquier trabajo que afronte.

Historietista multipremiado, Carlos tiene en su haber un curriculum de galardones prestigiosos del cómic mundial que no tiene parangón con ningún otro creador nacional y que, difícilmente, puede ser igualado por algún historietista extranjero. El madrileño acaba de ganar en Roma el Yellow Kid al Mejor Autor. Otros premios que lucen en las vitrinas de Carlos son los siguientes: cinco veces el *Diario de Avisos*, tres veces el del Salón de Barcelona, el Alfred de Angouleme, el Betty Boop de Hieres, el Noche del Cómic de Bruselas, el del Club Amigos de la Historieta, el Haxtur de Gijón, el de la Expocómic madrileña, el de la revista *1984* y el Yambo de Lucca, entre otros muchos. ¿Se puede pedir más?

En toda su vida profesional el maestro madrileño ha realizado incursiones en los más variados y diversos géneros, con unos resultados que siempre han sido espectaculares. Creador de obras tan conocidas en el tebeo hispano como: *Gringo, Delta 99, Dani Futuro, España Una, Grande y Libre, Barrio, Érase una Vez en el Futuro, Koolau el leproso, Los Profesionales, Bandolero, Sabor a Menta, Romances de Andar por Casa* e *Historias de Sexo y Chapuza*, por citar algunas de las más conocidas, hitos fundamentales de un camino artístico magistral y modélico, además de sus dos indiscutibles obras maestras: *Paracuellos* y *Hom*, Carlos Giménez es el autor de culto por excelencia, no sólo del aficionado en general, sino también del crítico, especialista y estudioso en particular, que lo siguen considerando como un bastión inexpugnable de la profesión y una imprescindible referencia del tebeo hispano.

En 1974, dominando ya todos los resortes de la profesión, Carlos da un brusco giro en su carrera con la realización de *Hom*, un tebeo de hondo contenido ideológico y de velada resistencia a la Dictadura, una resistencia que se hace explícita cuando dibuja, por entregas, en la revista *El Papus*, la trilogía de álbumes reunida luego bajo el título de *España Una, Grande y Libre*.

En 1976, Giménez llega y se acomoda definitivamente en el cénit del cómic hispánico con *Paracuellos*, una obra fundamental y autobiográfica en la que narra las aventuras del autor y de otros compañeros de colegio, cuando era un niño acogido en los hogares de Auxilio Social. En años sucesivos, con los títulos ya citados, el madrileño consolida su prestigio con esta serie de trabajos en los que, sin levantar jamás el pie del acelerador, brilla a un nivel insólito en el panorama del tebeo español.

SU FICHAJE POR GLÉNAT

Tras el cierre de la colección *Papel Vivo* de Ediciones de la Torre, que amparaba la casi totalidad de la producción del popular historietista, Glénat se hizo cargo de la edición de sus obras, comenzada por el lanzamiento de la trilogía *España Una, Grande y Libre* en un solo álbum y, en especial, con la publicación de la tercera parte de *Paracuellos*, lo que se convirtió en un auténtico acontecimiento y en la mejor noticia del pasado fin de milenio. Afortunadamente, la colección Integral ha seguido su marcha y está tanto reeditando sus antiguos títulos, como presentando otras obras actuales del autor como la reciente *Jonás en la Isla que Nunca Existió* para así, pieza a pieza, recomponer el maravilloso puzzle que es la obra completa de Carlos Giménez, en una magnífica colección de álbumes que recomiendo vivamente a todo buen aficionado.

El fichaje de Carlos Giménez por Glénat se ha convertido en uno de los sucesos más importantes del cómic español de estos últimos años. Ha sido una unión que ha beneficiado a todo el mundo: a Glénat, porque ha materializado la colaboración del mejor historietista español de todos los tiempos, con lo que ello significa de prestigio y categoría para una editorial de su nivel; a Carlos Giménez, porque al fin ha dado carpetazo a una especie de pesimismo que proyectaba en una profesión por la que había luchado durante muchísimos años y, sobretodo, porque el Maestro ha vuelto con ánimos renovados, rescatando del olvido a unos personajes emblemáticos, los niños de los ojos grandes, sus hijos tebeísticos de más éxito y que todavía no estaban, ni mucho menos, agotados. No obstante los más beneficiados, sin duda, hemos sido los amantes del buen cómic, que hemos recuperado a uno de nuestros preclaros ídolos, pudiendo acceder a sus viejos y míticos trabajos en unas cuidadas reediciones de tapa dura y, además, recibir el inestimable regalo de nuevas entregas de *Paracuellos* y otras creaciones singulares de diverso tipo.

PARACUELLOS

He escrito tanto de Carlos Giménez y de su obra maestra *Paracuellos*, que creo que ya me repito al hacer una valoración de esta maravillosa saga. *Paracuellos* surgió en 1976, en la revista *Muchas Gracias*, cuando los rectores de esta publicación encargaron a Carlos Giménez que hiciera una historieta sobre los sobornos de la Lockheed. Después de pasar dos días frente al tablero con la mente en blanco y sin que se le ocurriera nada, en la noche anterior al día pactado de la entrega, en quince horas de trabajo y sin dormir, realiza el primer episodio de *Paracuellos*.

El éxito de la serie fue espectacular y, desde el primer momento, todos supimos que, sin el menor género de dudas, la obra se convertiría en una obra maestra y en una obligada cita del mejor tebeo español.

"Paracuellos -me confesó el autor en 1976- es un colegio de Auxilio Social enclavado en un pueblo del mismo nombre, en el que yo viví cuatro años de mi infancia (realmente la serie no transcurre solamente en Paracuellos, sino en varios colegios de Auxilio Social en los que pasé los ocho, casi nueve años, que estuve interno). Todo lo que cuenta la serie es rigurosamente cierto. Por supuesto, hay ciertas cosas que no puedo contar o, por lo menos, digamos que no puedo contarlas con todos sus detalles. (...) Creo que, de los que hemos estado por aquellos años en aquellos colegios, alguien tenía que contar lo que allí pasaba y cómo se vivía, aunque sólo fuera para dejar constancia de unos episodios de la posguerra, quizá insignificantes, quizá no demasiado importantes pero, eso sí, auténticos y que no pueden ni deben desconocerse a la hora de juzgar y valorar a los de nuestra generación.

Aquella generación de niños que no hicimos la guerra, pero que la pagamos; que no hicimos la guerra, pero que hemos hecho una larga y dolorosa posguerra; aquella generación de niños a los que, sin saber quién, cómo, ni por qué, nos escamotearon la, infancia. Niños que jamás hemos tenido la ocasión de subirnos a un árbol, ni hemos tenido un juguete; que no hemos podido aprender a montar en bicicleta y que, a los catorce años, no entendíamos el reloj porque no habíamos visto uno. Pero que, eso sí, sin aún levantar un palmo del suelo, sabíamos desfilar y hacer instrucción con cometas y tambores igual o mejor que el más curtido legionario. Todo esto había que contarlo, mejor dicho, yo creo que tengo la obligación de contarlo. Y lo narro de la única forma que sé y puedo hacerlo: en los tebeos".

En *Paracuellos* el artista madrileño aprovecha al máximo el contenido de cada página, eliminando todos los elementos superfluos. Niños muy parecidos, con poco distintivos diferenciales, ambientes y enfoques reiterativos, fondos muy escuetos y un mínimo de textos, configuran una obra en la que se crea una sensación de rutina y monotonía propias de aquellos colegios. Esa economía de símbolos, acompañada de una espartana recreación de los ambientes, rompió con la típica característica del cómic español de entonces, que sólo buscaba entretener y divertir al lector con historias bonitas, vacías y, a veces, reaccionarias.

Carlos realiza dos álbumes de *Paracuellos* y cierra mentalmente la serie. Tal es así que, en 1977, ante mi pregunta de si las aventuras de los niños de Auxilio Social tendrían continuación, el artista madrileño me respondió lo siguiente: *"No lo creo. Los personajes surgieron en un momento determinado de mi vida, profesional y cumplieron su ciclo vital plenamente. No puedo afirmar con absoluta certera que jamás volveré a dibujarlos. Pero, por ahora, considero la obra terminada".*

Afortunadamente no ha sido así. Con el paso de los años, el Maestro ha regresado a sus orígenes y nos ha regalado nuevos álbumes de *Paracuellos*. Cuando apareció la tercera entrega, nos encontramos una verdadera maravilla que entroncaba a la perfección, casi un cuarto de siglo después, con los dos primeros libros. Ese álbum supuso otro perfecto y exquisito eslabón de una serie que, repito, es una obra maestra del tebeo español y mundial. Un álbum de imprescindible adquisición para todo buen aficionado.

Parece que el tiempo no ha pasado. Carlos Giménez sigue contando las historias de su infancia con una especial clarividencia artística que conmueve y sobrecoge tanto al lector despistado como al profundo conocedor de la obra. Las diferencias con la historieta primigenia son escasas.

Una ligera separación de las tiras horizontales, una línea más clara y con pocos contrastes, la ampliación, necesaria por otra parte, de algunas viñetas para dar una perspectiva mejor de ciertas escenas y, sobre todo, un toque de humor que, en ocasiones, descarga un poco el dramatismo de las historias, son algunos de los detalles que se pueden apreciar como novedosos en esa tercera entrega.

Un álbum, hay que destacarlo, que ha dedicado a Manuel Yáñez (Peribáñez y Solana en la serie), un viejo compañero de fatigas en los colegios de Auxilio Social y del que conserva varias cintas grabadas en las que el escritor y guionista, fallecido hace algún tiempo, le recordó infinidad de anécdotas de aquellos momentos, nutriendo de recuerdos los cuidados archivos de Carlos, gracias a su gra

Recuerdo con cariño y simpatía a Manolo, un personaje único, singular e irrepetible, al que conocí personalmente en el Salón del Cómic de Barcelona de 1983 y con el que compartí varias horas de charla en Premiá de Mar, en compañía de un grupo heterogéneo compuesto por el propio Carlos Giménez, José Carlos Gracia, José María Gutiérrez, Lorenzo Díaz, Luis Vázquez, Adolfo Usero, Alvaro Manzanero y Tomás Correa. Manolo era un tipo abierto, simpático y parlanchín del que guardo un imborrable recuerdo. En la cuarta entrega de la serie, he creído entender que, de una manera velada, dándole un notable protagonismo a su "alter ego", el Maestro seguía rindiendo un silente homenaje a su desaparecido camarada.

Posteriormente, el amigo Carlos me confirmaría telefónicamente que no abandonaría ya jamás a su entrañables compañeros de infancia, y que, haga lo que haga arrancaría algún tiempo de sus cotidianos compromisos pan dedicar algunas horas semanales a su creación más emblemática.

Y así ha sido, apareciendo posteriormente tres nuevos álbumes de *Paracuellos*, organizando y definiendo perfectamente a los personajes de la saga para entrelazar las diversas historias y lograr finalmente una obra sólida y compacta.

En la cuarta entrega de la serie, Josep María Beá, otro gran historietista español y viejo compañero de trabaje de Carlos en la agencia Selecciones Ilustradas de Toutain, rememora aquella época y escribe un estupendo prólogo del que extraigo las siguientes palabras:

"Me hallaba en el despacho de José María Arman, director de ediciones de la Editorial Garbo. Sobre una mesa vi el primer capítulo de Paracuellos. Después de observa y leer atentamente aquella entrega inicial noté que tenía entre las manos un nuevo eslabón de la cadena del cómic. El milagro de la búsqueda en la personal introspección del autor se había cristalizado felizmente alcanzando unas cotas de expredsión extraordinarios. Aquellas páginas saturadas de pequeñas viñetas que emitían temibles cuchilladas de emoción vivida, definían un antes y un después en la historia de nuestro oficio.

Por primera vez, el cómic que conocíamos, el de siempre, denostado y utilizado perversamente por la cultura oficial, menospreciado por la intelectualidad imperante, conocido básicamente como vehículo transmisor de géneros infantiloides, se convertía, de la noche a la mañana, en una plataforma capaz de plantear contenidos de riguroso valor testimonial".

"Con la lectura de Paracuellos, los superhéroes verbeneros se desinflaban ridícula. El Capitán Lamparilla y todos sus delirantes hogares de Auxilio Social de la posguerra franquista, de rostros demacrados por el hambre, la humillación, y sometidos al abuso de poder ejercido por una execrable pandilla de verdugos, se elevaba a los cielos, basta tocar la piel de universo en busca del amor y la libertad sesgada"

HOM

Y si *Paracuellos* es una obra maestra, también merece la misma consideración *Hom*. Para hablar de *Hom* lo numero que tenemos que hacer es situarnos en el tiempo. Cuando Carlos Giménez inició la obra, corría el año 1975. Era la época de la muerte del General Franco y, a pesar de que la censura en España se había suavizado notablemente, todavía funcionaba y se hacía notar.

En aquel lejano tiempo, aunque ahora parezca mentira, realizar un tebeo con una clara lectura de matiz político y social, era una tarea difícil y arriesgada. Carlos Giménez, con 34 años de edad, ya había alcanzado una notable madurez artística y, se había ganado el favor del aficionado hispano con obras tan populares como *Gringo, Delta 99* y *Dani Futuro*, entre otras.

"Comencé a dibujar Hom -me confesó Carlos en una entrevista aparecida en 1977- pensando en publicarlo en capítulos en Troya. Luego apareció en la revista italiana Alterlinus. Hom es una historieta política. Lo que pasa es que está un poco enmascarada; no demasiado, porque termina notándose rápidamente. Yo la concebí para que pudiera publicarse en España y para que eso fuera posible, tenía que camuflar el mensaje entre unas aventuras fantásticas y metiendo a unos personajes imaginarios e inquietantes. Date cuenta de que entonces no existía la permisividad de ahora y ciertas cosas no podían decirse y manifestarse sin peligro de secuestro. La obra es una toma de postura. Desde la primera viñeta hasta la última, se habla de la unidad de las clases oprimidas. Demuestro o intento demostrar que muchos débiles unidos son más fuertes que algunos poderosos. No es una historieta, desde luego, en la que lo político quede muy concreto. Los personajes se han basado en algunos episodios de una novela de ciencia ficción titulada En el Lento Morir de la Tierra. La novela es muy larga y los personajes, físicamente al menos, están tomados de ahí. Lo que yo cuento en Hom no tiene nada que ver con la obra inspiradora. Los puntos de partida están sugeridos por Brian W. Aldiss, que es un autor muy imaginativo y con gran capacidad para crear ideas sugestivas".

El álbum es publicado en nuestro país en 1977 por Ediciones Amaika de la revista *El Papus*, publicación ésta con la que Carlos entonces colaboraba realizando una obra por entregas que luego se recopilaría en la trilogía *España Una, España Grande y España Libre. Hom* sería reeditado en 1979, con una nueva portada, en la colección *Papel Vivo* de Ediciones de la Torre.

Cuando leí por vez primera *Hom*, yo ya había agotado todas mis alabanzas hacia Carlos Giménez por *Paracuellos*. La sorpresa fue mayúscula. Quede verdaderamente asombrado al comprobar que, en tan sólo dos años, el historietista madrileño había realizado dos auténticas obras maestras de nuestro tebeo. *Hom* era y sigue siendo una obra redonda.

Tan perfecta en su ejecución que, si le suprimimos una viñeta, quedaría coja. Tan equilibrada en su factura que, si le añadimos otra nueva, ya no funcionaría igual. Tan hermosa que un cuarto de siglo después, no ha perdido ni una pizca de su frescura primigenia; tan limpia que, en estos momentos, sigue pareciendo recién salida de la pluma de su autor.

"Quedé satisfecho de Hom -me dijo Carlos entonces- hasta donde puedo. Siempre que terminas una cosa piensas que podías haberla hecho mejor. Además, era la primera vez que hacia un guión serio. Tuve que distribuir las páginas, montarlas y terminar el trabajo en solitario. Aquello era nuevo para mí. Fue una buena experiencia".

Lo que no cabe duda es que *Hom* fue el inicio del Carlos Giménez que todos conocemos y admiramos. Esta obra antológica constituyó el laboratorio de experimentación de un ambicioso e inteligente autor que no se resignaba a ser, simplemente, un buen profesional, uno más del montón, porque Carlos se dio cuenta de que ser un autor completo, es decir, el que dibuja sus propios guiones, es algo fundamental para llegar al Olimpo de este arte secuencial.

"Pienso que saber hacer de todo -me confió Carlos en 1977- es una exigencia de la profesión. Es la única manera que tienes de saber que lo que realizas, está terminado a tu entera satisfacción, por eso, en un momento determinado, debes saber ejecutar un guión para estar completamente de acuerdo con él. Lo que no cabe la menor duda es que, si tú te haces el guión, te lo montas, lo dibujas, lo rotulas y, encima, distribuyes luego la historieta, ese trabajo lo puedes firmar, y todo el mérito y la responsabilidad serán todos tuyos". Pero, ¿qué piensa actualmente Carlos Giménez de *Hom*? Una llamada telefónica me trae su opinión en directo: *"Es un trabajo de una época -me comenta- de la persona que yo era y dentro de un contexto ya pasado. Estoy muy contento con este trabajo. Yo ahora no haría este tema, pero en el caso de tener que realizarlo, lo haría exactamente igual. Con* Hom *cumplí todos los objetivos que me propuse, tanto en el aspecto literario como en el de la ilustración. La obra está bien contada y bien dibujada. Creo que logró transmitir mi concepción del mundo y la cuento tal y como la veo".*

BARRIO

En 1977 el Maestro comienza la realización de *Barrio*, que se publicó por entregas en la revista *El Papus*. La obra es la continuación de *Paracuellos* y arranca en un albergue del Auxilio Social.

El primer episodio sirve de puente entre las dos series y, desde el principio, el autor respeta la distribución de viñetas a nivel de página dado que Carlos dispone del mismo papel y en tan poco espacio no puede extenderse, como sería su deseo, y recrear con más detalle la ambientación del Madrid de la época. "En Barrio -dice Antonio Martín en el prólogo- Carlos Giménez nos da la medida de su maestría como autor total de historietas, tanto en los contenidos como en el lenguaje, como guionista y como dibujante, hasta el punto de ser una de sus mejores obras. Y lo hace como cronista y como biógrafo de la que fue la vida real del adolescente Carlos Giménez, aquí protagonista, testigo y narrador de su propio pasado".

"Sabiamente el autor reconstruye, mediante una serie de historietas, que agrupa temáticamente -el reencuentro familiar, el primer trabajo, la vida de barrio, los amigos, los primeros noviazgos...-, distintos momentos y experiencias de su propia vida, para mostrarnos a través de ella, en una sucesión de cortes, la sociedad real y la

historia del día a día de aquella España de posguerra, de aquel Madrid de la segunda mitad de los años Cincuenta, cuando aun existía una cultura popular de la calle y el barrio. Son esas historietas que aparentemente 'no cuentan nada' y que en realidad nos muestran la vida diaria de las gentes diarias que hacen la historia silenciosa de un país. De ellas hay que destacar Una Mañana de Domingo, una de las mejores historietas de este libro, por ser la que resume todo lo que Barrio supone y la que mejor muestra lo que Carlos Giménez es capaz de hacer: nada menos que... recuperar un tiempo perdido". "Barrio es, en mi opinión, una obra maestra del tebeo español, al mismo nivel, si no superior incluso, que Paracuellos".

RAMBLA ARRIBA, RAMBLA ABAJO

SON muchas las obras con que nos ha venido obsequiando Carlos en formato de álbum en las décadas pasadas. Recordemos brevemente, como ejemplos de su excelente dominio de la narración, dos trabajos que integran también la colección *Integral* de Glénat. *Rambla Arriba, Rambla Abajo...* fue presentado en 1987, su año de estreno, como la cuarta parte de *Los Profesionales*. El principal protagonista de la serie es el propio Carlos Giménez, aunque el escenario de las historias, las ramblas de Barcelona, con su rico mosaico de ambientes y personas se enseñorea de la obra.

En este álbum, como dice Manuel Vázquez Montalbán, en el prólogo: "el autor se mete en el complejo territorio de la novela utilizando dos hilos conductores básicos: la vivencia del autor de cómic protagonista provocador del relato y Las Ramblas como cauce narrativo, por lo que tiene esta calle barcelonesa de elementos de narratividad: es una calle río, que nace en la Plaza de Catalunya y muere en el mar, o si se quiere, al revés, y que cambia de significación tramo a tramo, e igualmente cambia si se sigue el recorrido ascendente o el descendente.

Además, por ese cauce en sí mismo narrativo, dotado de una biología de asfalto y fachadas, pasa un caudal variopinto de humanidad, materia riquísima para la retina del creador de la historia."

CUENTOS DEL 2000 Y PICO

Un viejo proyecto de Carlos ha sido la adaptación de antiguos cuentos de hadas modificando el argumento y trasladando la acción a unos tiempos más cercanos. Era una idea en la que confiaba ciegamente y con la que estaba muy ilusionado.

Así me lo confesó en una visita que le hice en su casa de Madrid, hace ya años. Ya entonces tenía bastante encajados los guiones de los cuentos y lamentaba no disponer del tiempo necesario para materializar en imágenes la obra proyectada.

Afortunadamente el álbum *Cuentos del Año 2000 y Pico* ya ha visto la luz. Narraciones clásicas e inolvidables como *Hansel y Grettel, Pulgarcito, Jacky las Habichuelas Mágicas, La Bella Durmiente del Bosque, Aladino y la Lámpara Maravillosa, Historias de Ali Baba y los Cuarenta Ladrones* y *El Encendedor de Yesca* constituyen el sabroso repertorio de relatos escogidos por el Maestro.

Salvador Vázquez de Parga, en el prólogo del álbum, se pregunta qué hubiera ocurrido si los protagonistas de estos viejos cuentos infantiles hubieses vivido en nuestro actual mundo desarrollado.

"Todo el que conozca a Carlos Giménez -dice Salvador-puede adivinar la respuesta. Las cuentos de hadas se convierten en sus manos en prodigioso instrumento de una crítica mordaz que pone al descubierto vicios y corrupciones, con un resultado tan mágico y fantástico como el de los clásicos del género.

Lo que ocurre ahora es que la magia y la fantasía no se muestran a través del puro milagro sobrenatural como era habitual, sino, al contrario, la magia, la fantasía, son corolario del normal devenir de los acontecimientos por la vía menos políticamente correcta' pero más acorde con la realidad que vivimos". ´

"El sarcasmo que sobrevuela abiertamente los cuentos de Carlos Giménez mantiene intacta, la moraleja. El protagonista consigue su objetivo pero el camino que para ello le ofrece la sociedad de hoy es muy distinto del que le brindaban los mundos oscuros de los cuentos de hadas."

Otra obra genial, una más (y no será la última, advierto), del veterano historietista.

LA ISLA QUE NUNCA EXISTIÓ

Hace algunos años, en el estudio de Carlos en Madrid, tuve la oportunidad de ver los originales de una historieta que el dibujante llevaba realizando con calma desde hacía ya algún tiempo y que entonces todavía estaba inacabada. Se trataba de *La Isla que Nunca Existió*, un tebeo que originalmente se pudo descargar, previa compra, de la página web del historietista.

Un retorno de Carlos al tebeo típico de aventuras característico de los años Cuarenta y Cincuenta. El argumento es un tema muy querido por los canarios porque está basado en la leyenda de la isla de San Borondón, la nunca encontrada, que aparece regularmente en medio del océano sin que nadie haya podido hollarla jamás. El protagonista es un simpático niño llamado Jonás que no tiene nada de aventurero pero que consigue salir de sus apuros con las ideas adquiridas por la lectura de tebeos.

"Jonás -informa Carlos desde su espacio en Internet- es un cómic clásico de aventuras, una historia de las que se hacían antes de que los mangas japoneses y los superhéroes americanos, se adueñaran por completo del mercado. Una historia para todos los públicos, y especialmente el juvenil, con mucha acción, con buenos y malos, con suspense y con su imprescindible toque de fantasía. El primer episodio de la serie, 'La isla que Nunca Existió', parte de una leyenda de la Islas Canarias, la leyenda de la Isla de San Borondón, misteriosa que no consta en ningún mapa pero que muchos pescadores juran haber visto e, incluso, haber pisado. En esta isla llena de grutas y humeantes ríos de lava que aparece y desaparece como un espejismo, se desarrolla la aventura de Jonás".

"Jonás, el protagonista principal de esta aventura, es un ciudadano del mundo pero también un niño normal y corriente. Educado y tierno, cuando hay un peligro huye y casi nunca sabe muy bien lo que tiene que hacer.

Lo cierto es que no domina las artes marciales ni nada que no sea propio de su edad pero, de una forma u otra, consigue escapar de los líos que, como por fatalidad, se producen siempre donde él está. Vive y estudia en un buen colegio -apenas referencia en la aventura- que paga su tío abuelo, un sabio ingeniero que construye presas en los desiertos. Constantemente hace mención a los tebeos, de donde saca las ideas para solucionar sus problemas. Suele decir: "Esto lo leí en un tebeo".

"De la lista de personajes secundarios como Nafta, Sansón, Sadi la Loba, Bombín y Bombón, destacan Caramelo y Mago. Caramelo es un simpático animalito, tan tierno y dulce como indica su nombre. Será la mascota de Jonás en esta aventura.

Una mascota un tanto peculiar que nos sorprenderá con habilidades impensables. Mago es un destartalado náufrago. Una especie de Robinson Crusoe. Se ha pasado la vida tratando de construir una almadía que nunca termina. Se desplaza por el inaccesible suelo volcánico de la isla, ayudándose de una pértiga con la que da grandes saltos."

Viñetas de la deliciosa *Jonás en la Isla que Nunca Existió*, de reciente publicación en álbum en Editorial Glénat.

LOS PROYECTOS DE CARLOS

Felicito de todo corazón a Joan Navarro, Director Editorial de Glénat, por su gran acierto en el fichaje de Carlos Giménez. Y espero, conociéndolo como lo conozco, que dé cancha al maestro para que cumpla algunos de sus viejos sueños.

Uno de ellos, por ejemplo, es el que me confió, aquí en Tenerife, en una visita que me hizo en 1983. "Me encantaría hacer me dijo- una aventura final, un broche de oro, una última palabra, la historieta definitiva de algunos de mis personajes antes de olvidarlos para siempre. Incluso dándoles un nuevo aire y rompiendo los moldes de los mismos. Por ejemplo, *Delta 99*, que nunca sonrió, podría salir en una aventura de matiz cómico. O Dani Futuro, que era muy jovencito, sería cuestión de verlo ya maduro y cargado de hijos. O Grigo, que en sus historietas jamás salían mujeres, tal vez sería curioso presentarlo casado y con dos amantes".

También ha proyectado realizar algo sobre la piratería y una serie titulada *Las Aprendices*, que se situaría en el tiempo de antes de *Los Profesionales*.

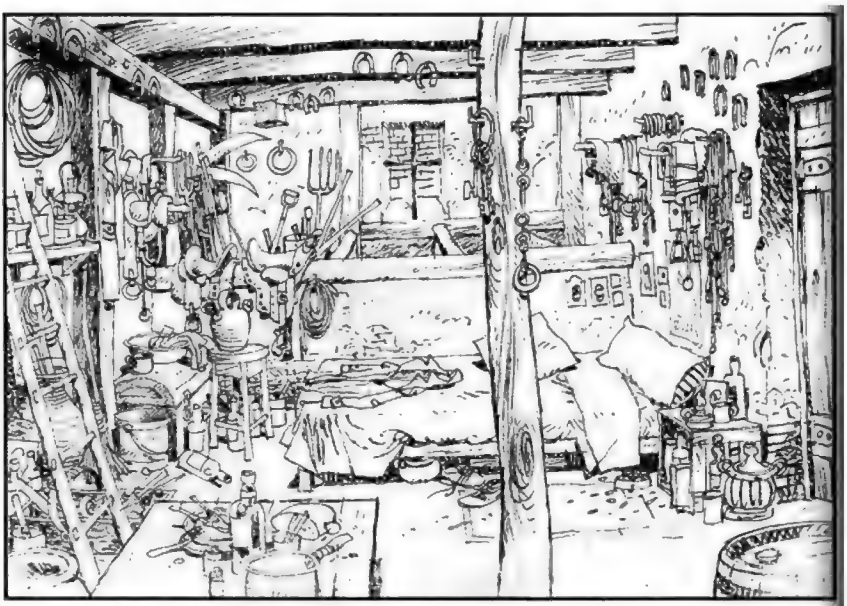
En los últimos años una de las cosas que Carlos Giménez echa de menos es la posibilidad de desarrollar una narración a lo largo de un lapso dilatado de tiempo y disponiendo, al menos, del contenido de un álbum.

A tenor de esta cuestión, esto es lo que dijo el historietista a Óscar Palmer en una entrevista publicada en el número seis de la revista *Volumen Uno*: *"Cuando tú tienes que contar en muy poco espacio una historia muy larga, no tienes más remedio que recurrir al texto de apoyo y terminas haciendo una historieta dentro del concepto de la historieta de hace cuarenta años con una viñeta llena de textos porque la narración va muy rápida".*

"Cuando todo lo que habíamos conseguido gente como yo había sido desarrollar la narración, poder reflexionar, contarlo más despacio. Si aquí el personaje está triste, dejar unas viñetas para estar triste, y no tener que solucionarlo con un letrero diciendo: Estaba muy triste. Lo terrible de ahora es que no tienes dónde publicar nada.

No hay ninguna revista al estilo de lo que yo estoy diciendo; no existe ninguna en España y casi ninguna en Europa. La única a la que yo tengo acceso es Fluide Glacial. Y lo que ocurre, y ésa es la gran pena, aunque no es mi caso, que sigo aferrado a la profesión como un náufrago a la tabla de salvación, es que grandísimos profesionales a los que yo he admirado y con los que he disfrutado muchísimo, (...) prácticamente no están haciendo nada. Se dedican a escribir, se dedican a pintar, se dedican a ganarse la vida como buenamente pueden. Hacen catálogos, dibujos animados, publicidad, pintan, diseños de no sé qué...

Y no es eso, ¿no? No es eso".



Para el film *El Espinazo del Diablo* de Guillermo del Toro Carlos Gimenez se encargó de crear los "storyboards" o bocetos de decorados como el que mostramos sobre estas líneas.

LOS OJOS DE CARLOS GIMÉNEZ

AGUSTÍN RIERA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 5-VII-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Texto inaugural del "dossier Carlos Giménez" publicado en Tebeosfera 2ª época, 3, en el que su autor revisa pormenorizadamente las obras Gringo, Delta 99, Dani Futuro, Hom, Koolau el leproso, Érase una vez en el futuro y Jonás

LOS "OJOS" DE CARLOS GIMÉNEZ. Análisis de una mirada de niño inocente y honrado en un mundo de adultos pervertidos y criminales.

"Reflejamos lo que vemos. El mérito es saber reflejar."
Vicente Blasco Ibáñez

Cuando un amigo mío le preguntó a Gotlib por qué había publicado a Carlos Giménez en su famosa revista ***Fluide Glacial***, el gran autor de historietas francés respondió: "Porque me gustan los ojos que les dibuja a los niños".

No era una frase dicha así, sin más, por decir algo.

Los ojos de los niños de Carlos Giménez son obsesivamente expresivos, constituyendo una de las principales temáticas características de su obra.

Ojos asombrados, soñadores, curiosos, inquisitivos; ojos que imploran el amor; ojos que suspiran por un rmundo mejor donde reine la justicia; ojos ávidos de vivir, que se entristecen por las desgracias de los humanos, por las injusticias sociales, por la degradación de nuestros contemporáneos, por los horrores de la guerra; ojos que lloran cuando desbordan los sentimientos, y cuyas lágrimas se derraman como las tranquilas aguas de un río de emociones; ojos que admiran el arte y la belleza; ojos que brillan de alegría ante una lucecita de esperanza, que aprecian una manifestación de amor, de amistad, de cariño, de compasión, de comprensión, de consolación, de solidaridad; ojos que, más allá de lo escrito, saben ver, o

imaginar, la simbólica de una narración, los posibles desenlaces de una situación, las consecuencias de una acción o de un postulado filosófico o político. Ojos, en suma, que saben ver, analizar, denunciar, comprender y anticipar.

Carlos se asomó al mundo con esos ojos ansiosos de vivir, de conocer. Con ellos analiza lo que le rodea y nada escapa a su honrada vista de niño inteligente y ávido de amor y amistad.

¿Quién puede sostener esa mirada arrebatadora, encantadora, sin que se le conmuevan las entrañas?

Y con esos ojos, Carlos quiso reproducir en el papel lo que veía y sentía, para que otros lo vieran y pudieran así recuperarse de la ceguera o la miopía que este sistema en el que vivimos nos ha impuesto con falaces engaños.

Si el Quijote fue un "desfacedor de entuertos", Carlos es un "desfacedor de ciegos" para aquellos que han perdido sus capacidades ópticas, para hacerles recuperar la vista a los ojos de su mente. El autor quiere darnos sus "ojos" para que veamos lo que él ve, como él lo ve, para hacer caer el velo del engaño y disipar las brumas del pensamiento engañoso.

Empezó su carrera como ayudante de López Blanco en aquella famosa y excelente serie que fue las ***Aventuras del F.B.I.***, aprendiendo el oficio con aquel buen profesional, y asimilando el estilo de uno de los más grandes dibujantes de nuestro país, Luis Bermejo, del que claramente se ve la influencia en sus inicios. Pero también Carlos es un admirador de ese inolvidable y genial dibujante, autor y creador que fue Juan García Iranzo, de quien, sin copiarle, porque a Iranzo nadie le puede copiar, supo asimilar en profundidad el espíritu gráfico y satírico, al tiempo que honrado y sentimental.

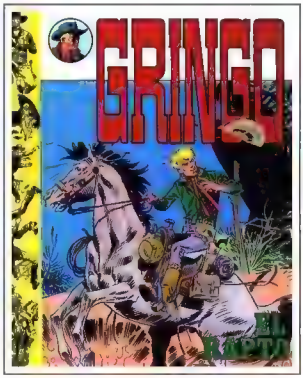
LOS PRIMEROS BALBUCEOS

DRAKE & DRAKE. Material de la agencia Ibergraf, 1961, publicado en tiras de prensa. Guión de González Casquel y Jarber, dibujos de varios, tras el creador gráfico, José Carlos García Gracia, entre los que figuran José García Pizarro, Carlos Giménez y Suso Peña. Se publicó en la revista ***Duwarín***. En Francia se publicó una recopilación de episodios en la colección ***Maxi***, de Ediciones Imperia, nº 2 al 5, 1971/72.

Se trata de una serie que describe a un matrimonio de detectives, entre quienes existe cierta rivalidad, y cuya temática trasciende lo policíaco para adentrarse en la psicología, los problemas del matrimonio, del hombre y la mujer.

Del trabajo primero de Giménez para agencia se han recuperado algunas historietas en publicaciones como ***Hombres Heroicos,*** Maga, 1962; ***Enamorada,*** Ferma, 1962, o ***El Gigante de la Historieta***, 1962 (la serie *Gringo*).

También creó el personaje **TOM BERRY** para Alemania, Erich Pabel Verlag. Años 60/70. Guión y dibujos de varios españoles, entre los que destaca Chiqui de la Fuente. El primer episodio y varias portadas fueron realizados por Carlos Giménez. Algunos de los episodios protagonizados por este personaje fueron editados en España por Euredit (por lo menos 9 cuadernos 26x19 en 1969) y otros por Alonso (por lo menos 28 cuadernos 25,5x18,5 en 1975).



LOS "OJOS" DEL PRINCIPIANTE: GRINGO.

El Oeste siempre caló hondo en el lector/espectador español. Y Carlos nos dejó su serie *western* **"Gringo"** en sus comienzos a principios de los años 60. Destacó de sus contemporáneos en los episodios que realizó, por la belleza de sus viñetas, por la variación y profundidad de sus encuadres, por el cuidado con el que trataba personajes y decorados. Desde el principio dio prueba de su buen hacer, por la excelente ambientación que consigue para plasmar el sol ardiente, las sombras de la noche, la soledad del desierto, la resaca de un tabernucho, las escenas de ambiente mejicano, las persecuciones al galope, las peleas al aire libre y la belleza de los grandes espacios. Carlos también nos dio algunos toques de humor, como, por ejemplo, en el episodio "La Gran Tumba del Colorado", en cuya página 16 hay una simpática caricatura de Carlos con su firma; en "El Chino", página 4, dibuja un muñequito que dice "Hola"; en "Los traficantes del Pecos" dibuja a una simpatiquísima y encantadora niña, Elenita, que quiere ver a los indios, y si no se enfada, pero tras sus peripecias ya no quiere verlos. Es la clásica ternura de Carlos por los niños, que ya aparece en este episodio de 1965.

GRINGO. Selecciones Ilustradas. Producción de agencia destinada al mercado internacional. Se publicó en varias colecciones españolas:

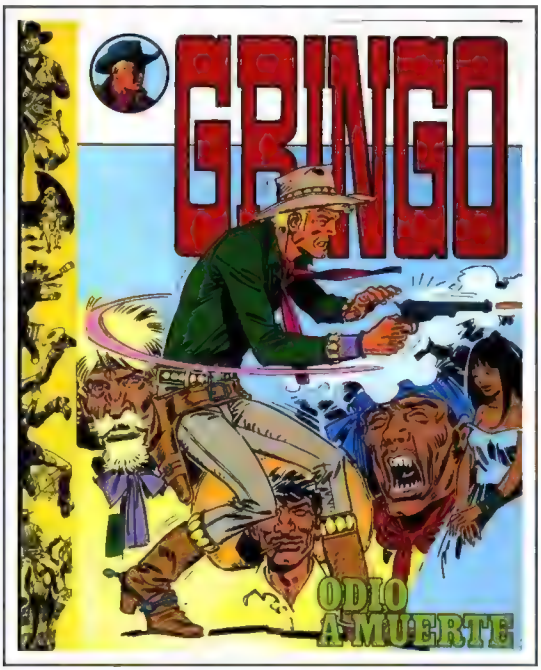
Ediciones Manhattan (en la serie *El Gigante de la Historieta,* serie azul), luego Ediciones Ferma en las colecciones *Gran Oeste, Oeste Pistoleros* y *Sendas del Oeste.* Guión de Manuel Medina, luego González Casquel y Carlos Echevarría, y dibujos de Carlos Giménez, luego Domingo Álvarez y Suso (Jesús Peña Royo). Ibero Mundial hizo una reedición parcial con los episodios de Carlos Giménez y Manuel Medina en 1970 de 22 números 21x15. En esta edición Carlos realiza las portadas de los números 1 al 8. Desde el n° 10, otros dibujantes le pasan a tinta (Usero, Suso). En 1981 se reeditaron algunos episodios de C. Giménez en 4 cuadernos 27x21, un total de 8 episodios.

Un episodio que no figura en esta última serie fue editado en la revista *Hunter* n° 8.

En aquellos primeros años 60, numerosas y de poca calidad eran las colecciones dedicadas al Oeste, con pocos personajes recurrentes y algunas excepciones (Ver *Hazañas del Oeste,* de *Toray*). Los grandes seriales de la historieta *western* habían terminado: *El Pequeño Luchador* y *El Coyote* en 1955; *Dan Barry el Terremoto,* en 1957; *Mendoza Colt* en 1958; *El pequeño héroe* en 1959; y hasta 1963 vimos la desaparición de *Yuki el Temerario,* y las series de *Maga: Johnny Fogata, Apache, Jim Alegrías y Flecha Roja,* entre otras muchas. La televisión nos pasaba *Rin Tin Tin,* y en el cine empezaban a llegar los filmes italianos que

llegarían a conocerse como "*spaghetti westerns*". Estábamos llegando a una mutación de la historieta que llevaría a la desaparición de los clásicos cuadernillos de aventuras y a la búsqueda de nuevas maneras de expresarse buscando los modelos americanos del *comic book* y series de las revistas francesas y belgas con las páginas a todo color, que luego se reunían en lujosos álbumes empastados.

En este contexto llegó *Gringo,* dibujado por Carlos Giménez y que sobresalió de entre la masa de la producción de entonces gracias a ese "toque" particular de Carlos, que estaba entonces en sus comienzos pero que ya empezaba a afirmarse como el valor artístico que pronto llegaría a ser. Es notable en sus dibujos la pintura de individuos típicos, vaqueros o mejicanos, de lindas mujeres, ambientes de rancho, de taberna, de estación de ferrocarril, paisajes cuidados de desiertos, de rocas, todo ello tratado con el cuidado y la delicadeza que caracteriza al dibujante. En estos primeros episodios se nota la influencia de dibujantes como Alex Raymond y Luis Bermejo. Gringo es el típico héroe americano, con rubia cabellera (o rojiza, no está especificado, en todo caso tiene pecas), valiente y esbelto. Es un joven de nobles ideales, inmerso en un mundo de rufianes y pistoleros que pululan en la frontera mejicano americana. Responde al nombre de Syd Viking (por lo rubio, quizás, luego se cambia la ortografía por "Bicking"), pero es conocido, sobre todo por los mejicanos como "Gringo", sobrenombre que le dieron, entre despectivo y admirativo, pues, a pesar de su origen, peleará por los pobres y oprimidos, defendiendo a sus amigos mejicanos (evidente connotación antirracista de la serie). Nada sabemos de su pasado. En la primera historia es capataz en un rancho y luego inicia su vida de errante vagabundo "enderezador de entuertos". Tiene una novia en el primer episodio, que no vuelve a salir, borrando así cualquier trama sentimental o romance, y permitiéndole de esta manera desplazarse y vagabundear al ritmo de sus aventuras. Los episodios se limitarán a un enfrentamiento clásico y convencional del bien contra el mal en movidas aventuras, entre cabalgadas, peleas y tiroteos, sin más trascendencia. Un simple producto de consumo, pero de muy buena resolución gráfica, que servirá a Carlos para distinguirse y pasar a otras series.



Gringo. Ibero Mundial de Ediciones, 1970. Colección *Ringo Ley*

1. 07/1970. **Odio a muerte.** 33 p. (1963)

La acción se sitúa al sur de Texas, al lado de la frontera mejicana. Llega Price, el nuevo dueño del rancho donde Gringo es capataz. Price es un racista y expulsa a los mejicanos de su rancho y de sus tierras. Uno de sus hombres hiere al padre de Margarita, Don Ponciano, cuando el pistolero trata de abusar de ella. Al defender la ley, Syd se enemista con los mejicanos, quienes no quieren ceder. Syd desafía a Flynn para defender el honor de su novia. Chicho, el único que confía en Syd va a verle y en camino descubre a los del rancho que van a atacar a los mejicanos, mandados por Flynn y Price. Chicho va a buscar a Syd y le informa que Price quiere volar el dique de la presa para inundar el poblado. Syd interviene y mueren Price y Flynn. Syd se reconcilia con los mejicanos y un nuevo patrón, respetuoso de los indígenas, se hace cargo del rancho. Margarita se había marchado y Syd deja el rancho, alejándose con rumbo desconocido.

(Detalle: Al principio de la historia, Syd lleva las culatas de las pistolas hacia adelante, como "Mendoza Colt", pero la posición cambia a la normal a partir de la página 11.)

2. 08/1970. **Dos forajidos.** 33 p. (1964)

Tras cometer sus fechorías, unos bandidos burlan siempre a los representantes de la ley, cruzando el río que sirve de frontera con México y donde les espera un grupo de mejicanos. El sheriff pide ayuda a Gringo, quien se desplaza a México y va a casa de Pedro y Rosalía, pero es seguido por un forajido que encuentra en su caballo un papel que le delata. Van a por él y se enfrentan. Pedro consigue convencer a los mejicanos del pueblo. Teodosio y su banda asedian la casa donde Syd tiene a los forajidos prisioneros. Por la mañana, Gringo hace una salida a todo galope llevando a sus dos prisioneros hasta el Río Grande. Al otro lado está el sheriff y sus hombres y los mejicanos quedan burlados. Syd ha utilizado su misma treta y entrega los forajidos al sheriff.

3. 09/1970. **El rapto.** Guión de M. Medina. 34 p. (1964)

Unos mejicanos expulsados de un pueblo, han construido uno nuevo a la entrada de un valle y allí son una molestia para los dueños del ferrocarril. Enterados, los mejicanos quieren resistir al amparo de la ley, pero uno de ellos, Miguel, no cree en la justicia y rapta a un niño del pueblo. Los mejicanos van a El Paso en busca de Gringo para que les ayude. Syd desentraña el misterio, probando que el culpable es el mismo alcalde, el padre del niño raptado de acuerdo con los del ferrocarril. [historieta completa en *bibliotecathule.blogspot.com*]

4. 10/1970. **El secreto de los pantanos.** Guión de M. Medina. 34 p. (1964)

Un pequeño pueblecito del sudeste de Tejas, cerca de la frontera con Louisiana. Se produce un asalto al banco. Un fotógrafo ambulante fotografía a un mejicano y Syd se presenta con él. Logra elucidar el complot y desenmascarar a los culpables, probando la inocencia de su amigo mejicano.

5. 11/1970. **Una tumba en la nieve.** Guión de M. Medina. 33 p. (1965) Sierra Blanca. Dos tramperos encuentran una cruz en la nieve, pero sin tumba. Syd llega a Hondo buscando a Jones. Gracias a una confesión enterrada en la nieve, Syd puede probar la inocencia de su amigo.

6. 12/1970. **La colina de la muerte.** Guión de M. Medina. 36 p. (1965)

Jarvis Garret ha pedido a Syd, como amigo de los mejicanos, que le ayude para construir una presa a fin de aprovechar el agua y permitir que el ganado viva. Los mejicanos tienen miedo porque dicen que en la colina hay fantasmas y que por las noches se oyen ruidos y voces de ultratumba. (El mejicano Tomás está inspirado en el compañero de *Apache*, de Luis Bermejo). Gringo descubre que todo es un engaño para disimular que hay oro en la colina y desenmascara al sheriff que se hace pasar por una vieja bruja.

7. 01/1971. **El Chino.** Guión de M. Medina. 35 p. (1965)

Colorado Salt, a orillas del río Colorado, un rincón de Arizona con suntuosos paisajes. Tres forasteros llegan en busca del muchacho Manuel y lo capturan. Gringo y el sheriff se acercan por el desierto. El muchacho había sido encargado de guardar la cartera con el dinero del robo y los forajidos quieren recuperarlo. Manuel escapa con una canoa. Los bandidos son apresados por el sheriff y Gringo busca al muchacho y alcanza al padre de Manuel que lleva a su hija a ser operada y es por esta razón que el niño se había quedado con el dinero del robo. Gringo salva a Manuel de los rápidos, le hace devolver el dinero y con la recompensa puede pagar la operación de su hermana. (En la página 16, anecdóticamente, hallamos una simpática caricatura de Carlos, con su firma).

8. 02/1971. **Los traficantes del Pecos.** Guión de M. Medina. 35 p. (1965)

Gringo busca a los asaltantes de una diligencia que han matado a uno de los pasajeros.

(También aquí hay figuras singulares: en la página 4 tenemos un muñequito que dice "Hola", en la página 6 hallamos la firma "Carlitos Pi" y en la 20 la firma "Carlos Yes")

9. 03/1971. **La gran tumba del Colorado.** Guión de M. Medina. 36 p. (1965)

Dos traficantes de armas venden rifles a unos indios rebeldes. Gringo, con la ayuda del jefe apache "*Águila Invencible*" conseguirá detener a los traficantes rebeldes.

Como nota simpática, tenemos al gracioso personaje de la niña Elenita (¡una mejicanita rubia!) que quiere ver a los indios, pero que al final, tras sus peligrosas peripecias, ya no quiere.

10. 05/1971. **Trampa para Gringo.** Guión de M. Medina. 36 p. (1965)

Gringo llega a Nogales para hacerse cargo de un prisionero y llevarlo a Tucson. Los cómplices del forajido toman como rehén a la mujer del conductor para liberar a su jefe. Provocando un frenazo en el tren con la complicidad del maquinista, consiguen evadirse. Cuando éste finge haber sido golpeado por los cómplices de Mortimer y cuenta su historia, Carlos utiliza su estilo medio humorístico para ilustrar la historia, lo que permite apreciar su habilidad en el manejo de ambos géneros. Gringo se percata de la mentira del conductor y tiende una trampa que le permite hacerse con toda la banda.

11. 06/1971. **Robo de armas.** Guión de M. Medina. 34 p.

La llegada de Gringo para pasar unos días en casa de su amigo, el hacendado Gómez, permite, con su astucia habitual, frustrar el robo de armas del general Morales y evitar así una "revolución". La ayuda de la bonita hija de Morales, a la que Gringo salvó la vida cuando se le desbocó el caballo, será fundamental.

12. 07/1971. **La columna de oro.** Guión de M. Medina. 36 p.

Unos forajidos quieren apoderarse de una columna de oro, descubierta por un mejicano en el seno de un volcán y que quieren recuperar haciendo volar el volcán, lo que provocaría la muerte de los habitantes de los pueblos cercanos. La intervención de Gringo impedirá la masacre. Además, la columna no era de oro, sino de piedra amarillenta pulida cuyo brillo aurífero se debía al reflejo del fuego que brotaba del cráter.

13. 08/1971. **¡Acorralado!** Guión de M. Medina. 33 p. (1966)

Una banda de facinerosos al mando de Joe Renzo ha tomado como rehenes a los niños de la escuela, con la maestra y el cura, para atemorizar al pueblo y conseguir que el juez Salters, que llega en la diligencia para conseguir el testimonio del sheriff Lindell, suelte a su hermano acusado de asesinato. Gringo, que ha llegado al pueblo y hecho prisionero consigue escapar, liberar a los niños y apresar a Joe que escapaba con el juez prisionero.

14. 09/1971. **La chica del rifle.** Guión de M. Medina. 34 p.

Una bella muchacha asalta a Gringo en el desierto y le obliga a llevarla a Las Cruces, sin darle ninguna explicación ni aceptar su ayuda. La muchacha es raptada aquella noche por un cómplice del tahur Lou Harrison, quien, haciendo trampas arrebató cuanto poseía al padre de Kim, causando su muerte. La muchacha ha jurado vengar a su padre. Kim y Jerry caen prisioneros de unos individuos extraños que

se han refugiado en la cabaña de Lou, quien acude junto con Gringo. Gringo libera a Jerry, Kim pone un narcótico en el café de los bandidos que planean asaltar una diligencia, Lou prueba que no hizo trampas y quedan todos amigos, con los bandidos prisioneros y dormidos.

15. 11/1971. **Aspirante a muerto.** Guión de M. Medina. 36 p.

Un forajido intenta liberar a su hermano, acusado de asesinato raptando a un doctor y su hija. Pero Gringo interviene.

16. 12/1971. **El fantasma del pantano.** Guión de M. Medina. 36 p.

El tío abuelo de Gringo, Dusty, le ha mandado llamar para ayudarle. En un pueblo de Colorado hay una leyenda que corre sobre un fantasma que habita Ravine Olw, situado en una zona pantanosa a un par de millas de Cedar Spring. Por la noche, en el camino encuentra a su prima Virginia que huye del fantasma. Gringo es tiroteado pero no consigue ver a su agresor. Indagando, Gringo se entera de la desaparición de ganado en la región y resuelve el misterio de los fantasmas, creado para alejar las sospechas del rancho de la señora Catlin.

17. 01/1972. **Traficantes de armas.** Guión de M. Medina. 36 p. (1966)

Gringo va a visitar a un viejo amigo que vive en Puerto Peñasco, Sonora, México. Salva la vida a un muchacho que unos traficantes de armas querían utilizar para venderlas a los apaches.

18. 02/1972. **El condenado.** Guión de M. Medina. 36 p.

En Los Picos, un pequeño pueblecito minero en la Sierra Madre, Arizona/n Gringo sigue la pista de dos ladrones que se interesan en el oro. Los ladrones son descubiertos por un viejo minero que es sepultado por un desprendimiento de la mina. Lo creen muerto, pero aún vive y los dos ladrones son desenmascarados. El personaje de Clay está copiado de *Pow-Wow Smith,* del autor estadounidense Carmine Infantino.

19. 03/1972. **El duelo.** Guión de M. Medina. 36 p. (1966)

Gringo se enfrenta en duelo a tres temibles forajidos y pasa por su mente en flashback cuando defendió a una niña cuyo padre fue asesinado en una taberna por el mejicano "*Sonrisas*". Con sus dos cómplices tratan de matar a Gringo. Este trata de encontrar el apoyo de los del pueblo, pero tienen miedo y, además, los forajidos les pagan por esconderse en el pueblo. El duelo tiene lugar y Gringo es herido, pero cuando va a ser rematado por "*Sonrisas*" intervienen los del pueblo. Gringo se va dejando a la niña al cuidado de una familia. Es una de las constantes de Carlos: los niños.

20. 04/1972. **El tesoro.** Guión de M. Medina. 36 p;

Un emperador traslada un tesoro desde México hasta Austria. Llegan hasta un pueblo donde Gringo está de visita en casa de su amigo Darío. Los del pueblo deciden hacerse con el tesoro y para ello aprisionan a Gringo para que no se interponga. Quiere decirles algo que ha descubierto, pero no le dejan hablar. Cuando atacan a los soldados, son atacados y aprisionados por la banda de Basilio. Tras librarse de sus ligaduras, Gringo sigue su rastro, les libera y se enfrenta a Basilio, mostrando que los cofres del tesoro están en realidad llenos de arena, como engaño para distraer la atención, mientras el verdadero tesoro va por mar. En el camino de regreso arrecia la lluvia, lo que será una bendición para aquellos campesinos pobres que querían salir de su miseria y estuvieron a punto de matarse entre ellos.

21. 05/1972. **Los revolucionarios.** Guión de M. Medina. 37 p.

Gringo salva a un muchacho, Jorgecito, de perecer ahogado y lo lleva a casa. Su padre, Diego Pérez, es encarcelado con frecuencia por borracho. Cuando sale de la cárcel, el muchacho es raptado por unos mejicanos. Gringo y Diego siguen la pista de los raptores, pero en realidad ha sido una trampa para apresar a Gringo y ser usado por los revolucionarios de Baltasar. Jorgecito le ayuda a escapar, pero en el camino el muchacho es mordido por un escorpión. Son alcanzados por los mejicanos y el propio Baltasar va a buscar a un doctor con peligro de su vida. El amor por el niño redime a aquellos revolucionarios que deciden vivir en paz cuando hayan salido de prisión.

22. 06/1972. **El loco.** Guión de M. Medina. 36 p. (1966)

Unos forajidos asaltan un banco. Logan, el superviviente escapa en un tren tras lanzar el saco con el botín en el camino. En el tren se encuentra con Gringo y sus perseguidores alcanzan el tren y el sheriff le detiene. En Boquillas, la gente se burla del loco que hace una representación de polichinelas y Gringo sale en su defensa. Invita a comer al loco, y éste, agradecido, le revela que el sheriff era un antiguo bandido. Cuelgan a Logan, pero antes de irse, Gringo ve algo raro en la horca. El loco, en un día de pesca, ve de lejos a Logan y corre a decírselo a Gringo, quien descubre que Logan estaba de acuerdo con el sheriff para el asalto al banco. El sheriff simuló la ejecución. Gringo pone a los detenidos en manos del loco, quien desde entonces podrá gozar, como era su más íntimo deseo, del interés de los demás.

Reediciones posteriores de algunos episodios:

Revista *HUNTER*, 1980

1. *Odio a muerte.*
2. *Dos forajidos.*
3. *El rapto.*
4. *El secreto de los pantanos.*
5. *Una cruz sobre la nieve.*

6. *La colina de la muerte.*

7. *"El Chino"*

8. *Los traficantes del Pecos.*

9. *La gran tumba del Colorado.*

***Gringo*, Ediciones Alonso, 1981**

1. *Odio a muerte / Dos forajidos.*

2. *El rapto / El secreto de los pantanos.*

3. *Una cruz sobre la nieve / La colina de la muerte.*

4. *La gran tumba del Colorado / "El Chino"*

En Francia se publicaron algunos episodios más en diferentes colecciones. Edi Europ publicó episodios de manera anárquica en varias de sus publicaciones: *Agent Spécial, Bill Barnes, Corral, Corrida, Gringo, Flash Gordon, Requins, Saloon, Sélection Western, Sierra, Torpilles*.

Revista *TOTEM* de ediciones Aventures et Voyages

Se publicó en los números 1 al 14 y 17 al 44.

7. 02/1972. *La jeune fille à la carabine.* 22 p. – Giménez (nº 14)

9. 08/1972. *La loi de Pedrales.* 20 p. – Giménez

10. 11/1972. (Sans titre). 20 p. – Giménez (nº 15, *Aspirante a muerto*)

11. 02/1973. *Double coeur.* 20 p. – Gimenez (nº 16)

12. 05/1973. *Traquenard sous la falaise.* 25 p. – Gimenez (nº 17)

13. 08/1973. *Pour les larmes d"un enfant.* 25 p. – Gimenez (nº 19)

14. 11/1973. *La chasse au trésor.* 25 p. – Gimenez (nº 20)

LOS "OJOS" DEL TESTIGO: PARACUELLOS, ESPAÑA UNA... GRANDE... LIBRE!, BARRIO, LOS PROFESIONALES, ETC.

Los "ojos" de Carlos, niño, descubrieron y retrataron el duro y cruel entorno que tan bien supo reproducir en sus obras con trasfondo social. Carlos es también, como Unamuno, un español al que "le duele España".

Pero su corazón generoso supo alimentarse de aquellas publicaciones "infantiles" que le reconfortaron y le ayudaron a formarse, no sólo a nivel personal, también artístico. Sus "ojos" descubrieron a *El Guerrero del Antifaz, El Pequeño Luchador, El Jinete Fantasma, Rayo Kit, El Cachorro, Pulgarcito, Jaimito*, las *Aventuras del F.B.I.*, obra esta última en la que colaboraría en su última época con López Blanco. Aquellos personajes supieron transmitir al niño, entrándole por los ojos que todo lo investigaban, sentimientos y valores humanos. Los tebeos de entonces parecían poner de relieve los valores morales del franquismo, pero, en realidad, mostraban el contraste que existía entre la propaganda políticoreligiosa y la realidad. No eran los "cómics del franquismo", si no "los cómics bajo el franquismo". Carlos supo "ver" y hacer la diferencia. Supo reflejar lo que veía.

Más allá de la primera lectura de su obra social y crítica, que se asemeja a una crónica de la vida cotidiana de la posguerra española, el pensamiento de Carlos trasciende el tema puramente español para llegar a plasmar la condición universal del hombre, por lo que la lectura de esta obra no se puede hacer prescindiendo de su aportación a la ciencia ficción. A esta parte fundamental de su obra queremos dar atención particular aquí.

LOS "OJOS" DEL *CIENCIAFICCIONERO*

<u>Delta 99</u>

Primera incursión de Carlos en la ciencia ficción, esta serie fue un acontecimiento en la historieta española. Con ella empezaba Giménez su carrera adulta, a la par que otros autores como Esteban Maroto (quien publicaba en la colección *Delta 99* su serie "Cinco por Infinito", luego reeditada y retocada por el mismísimo Neal Adams en los cinco *comic books* de la serie *Zero Patrol*, en 1984, Continuity Comics) y Víctor de la Fuente (éste, con "Sunday", y más tarde con su famoso "Haxtur").

Delta 99 fue una publicación de aspecto modesto y popular, pero de gran calidad artística y que, aunque se dirigía a un público juvenil, ya tenía en las dos series que la componían connotaciones adultas que anunciaban la capacidad de los autores españoles para realizar obras personales, y con la meta de alcanzar un nivel de calidad semejante al que se veía en el extranjero, en países como Estados Unidos, Italia y Francia. Y eso, a pesar de la censura y las modificaciones de las páginas originales para esta edición. Carlos nos sedujo con su bonito dibujo, perfectamente asimilado del gran Frank Robbins. Aunque en esta serie la temática no va muy lejos, a causa de la ya mencionada Dama Censura y el público al que iba destinado, los primeros episodios nos ilusionaron y agradaron. Delta 99 es un agente espacial enviado a la Tierra por una Confederación Intergaláctica con el propósito de luchar contra una amenaza universal que, por supuesto, se ha enraizado en nuestro bello planeta, cuna y sede de todos los conflictos. Le aeronave de Delta se precipita en el mar y el agente es recogido por una hermosa pirata china, Lu, quien se convertirá en su compañera y le ayudará en su misión. Lu nos recuerda esos maravillosos personajes que fueron La Mujer Pirata en el serial *El Guerrero del Antifaz*, o a *La Capitana* de Matías Alonso, sin olvidar la influencia gráfica más evidente, las bellezas exóticas de Frank Robbins en su Johnny Hazard. La misión del agente espacial se convertirá en la excusa para observar la decadencia de nuestra sociedad delincuente ("Los Sucios"), aunque, claro, con cierto recato y timidez, a pesar de las claras alusiones a la sexualidad y el erotismo. Carlos se hizo un nombre y *Delta 99* le sirvió de trampolín para ser elegido por Víctor Mora para *Dani Futuro*.

Dani Futuro

Y llegó *Dani Futuro*, la serie que daría fama internacional a Carlos. Con guiones del profesional Víctor Mora y el arte de un Giménez ya en plena posesión de su oficio y con su visión personal de la vida y el universo, con sus "ojos" escrutadores, esta serie resultó ser muy bella a nivel plástico, con una muy cuidada puesta en página y, dada la personalidad e ideología de sus autores, resaltó connotaciones ideológicas en boga entonces. En 1969 empezó a publicarse en la revista *Gaceta Júnior*. Cuando se suspendió la publicación de esta revista, la serie pasó a publicarse en la revista franco belga *Tintin*, de las ediciones Lombard, como un pendiente a la famosa serie *Valerian*, de Linus y Mezières, que se publicaba en la revista concurrente *Pilote* desde 1967, también de amplia crítica social y política. La serie tuvo éxito y se publicaron varios álbumes recopilatorios, primero en rústica, en la colección *Jeune Europe*, y luego en álbumes encuadernados [consultar la bibliografía inferior].

Tras un accidente de avión, Daniel Blancor es conservado en hibernación hasta que es devuelto a la vida por el doctor Dosian, 135 años más tarde (**Destino: Mañana**). Dani va a conocer la vida del futuro, donde la ciencia y la tecnología han resuelto muchos de los problemas de la humanidad. Es una visión optimista del futuro, propia de los "lendemains qui chantent" de la ideología de los autores. Dani es una especie de Delta 99 joven, adolescente. Sus ojos son, al principio, simplemente soñadores, reflejando una felicidad algo triste y confiada, quizás por el hecho de ser huérfano de madre. Cuando despierta en el futuro, sus ojos se abren con asombro, descubriendo maravillados el futuro tangible que le rodea. A través de todos los episodios de la serie, Dani permanecerá con esa mirada pura, franca, inocente, ilusionada, sincera, admirativa. Consciente o no, Carlos representa su propia mirada, dibujando a su personaje como una proyección personal, lo que no era aún Delta 99.

La primera impresión que deja *Dani Futuro* es la de un encantador atractivo, una belleza serena, debido al dibujo de Carlos y su excelente composición de viñetas, con lo que consigue un efecto visual seductor y moderno, todo ello aunado a la juventud, candor y belleza de los personajes principales. Iris, la compañera de Dani es una muchacha linda, inteligente, valiente, atrevida, con carácter y celosilla cuando Dani se encuentra con alguna otra beldad. Iris es el complemento adecuado de Dani, hombre y mujer, cuya colaboración es indispensable para conseguir los resultados apetecidos. Los delfines Di y Da, alegres y comunicativos, añaden a las aventuras un sabor exótico y ecológico muy atractivo para los niños, y lo mismo pasa con el robot Jorge y sus "charadas" de máquina humanizada. Además del doctor Dosian, padre de Iris y representante del avance científico y la estructura política, aparece el capitán Repollo, simpático piloto apegado nostálgicamente a la tecnología antigua e incurable cultivador de repollos que se dedica a cruzar con otras especies de esta planta provenientes de otros planetas. Es el clásico vejete que acompaña al héroe o le sirve de comparsa en algunas aventuras.

La temática de la serie es la que ya hemos señalado, según el ideario humanista de sus autores: la esperanza de que la humanidad sea capaz de alcanzar un futuro feliz y casi paradisíaco gracias al avance científico y tecnológico y a la solidaridad humana. Estos elementos serían capaces de subsanar en el futuro las taras del sistema que conocemos en la actualidad. En el episodio **"El tiburón asesino"**, Iris explica a

Dani: «En el siglo XXII ya no se caza o pesca nada para comer, Dani... Todas las formas de vida reciben cuidados especiales... ¡El respeto a la vida en general nos ayuda a respetar la vida humana en particular!» Este episodio está dedicado por Carlos al escritor Francisco Candel, del que es gran admirador.

La historia **"Cyborg"** relata la vida de unos simpáticos enanitos que se ven obligados a vivir en cuevas a causa del "monstruo". Los expresivos ojos de los enanitos son los mismos que encontraremos más tarde en las series *Tom Berry* y *Kiko 2000*, precursores de los ojos que caracterizarán a los chiquillos de *Paracuellos*. Iris canta una canción: «Convertiremos los planetas, por miles, en unos nuevos paraísos y las bestias se tornarán gentiles, hermanadas con...» Visión idílica de la armonía natural entre la naturaleza, los animales y el hombre, muy en boga en aquellos años en que los *hippies* y los ecologistas llamaban la atención sobre problemas que van haciéndose cada vez más agudos. Consiguen capturar al monstruo y le someten a una operación programándole el cerebro para eliminar las ideas de odio y guerra e inculcarle paz, amor y amistad, con lo que el gigante, en una escena final que nos recuerda a Gulliver, toca el arpa para los enanitos que juegan con él, llenos de alegría y felicidad. El postulado de cambio de mentalidad es evidente en este corto relato. Este es un episodio obra de Carlos, con la colaboración de Luis Vigil.

En **"La expedición perdida"**, un SOS es captado por el capitán Repollo, emitida por una expedición desaparecida 15 años atrás. Se trasladan al planeta Pluvius donde encuentran a 3 muchachos prisioneros de una tribu de muchachos salvajes. Los liberan y les cuentan que tras el accidente provocado por una lluvia de meteoritos, sólo sobrevivieron los niños que habían sido colocados en una cámara protegida. Entre los niños surgieron dos tendencias: la mayoría escogieron vivir en la selva y se convirtieron en salvajes, y los tres que decidieron permanecer en la nave y aprender con los libros y los métodos audiovisuales. Fueron éstos los que consiguieron enviar el mensaje que captó el capitán Repollo. Los muchachos salvajes serán capturados y recibirán la educación adecuada para cambiar de condición. Así se simboliza en esta historia la importancia de adquirir una buena instrucción y refrenar las tendencias salvajes.

"Mundo de chatarra" nos presenta una versión futura del Mar de los Sargazos. Para "barrer" el espacio de todas las naves y sondas inservibles, se forma "el cementerio perdido de Sargazia". El doctor Dosian es enviado por el CIE (Consejo de Investigaciones Espaciales) para trabajar y limpiar el lugar. Una defensa e ilustración de la ecología.

"Nova Venecia" critica lo que se considera una "secta". Se trata de una comunidad científica que, con el tiempo, ha transformado la ciencia en magia, llegando a ser una secta de fanáticos, "La Secta del Gran Dragón". El doctor Dosian es enviado para que la secta abandone su residencia en Nova Venecia y acepte el exilio en la Tierra. (Venecia nos recuerda a Corto Maltese... ¡y al Capitán Don Nadie!)

"El Planeta Nevermor". Como consecuencia de una lluvia de meteoritos, Iris y Dani aterrizan en el planeta Nevermor, donde el sabio Nostalg preconiza abandonar toda tecnología y volver a la antigüedad. "Nunca jamás", como aquel famoso reloj del Infierno, que recordaba a los pecadores condenados que nunca podrían salir de allí, según nos contaban los curas franquistas de los años 40. Víctor Mora tiene buena memoria.

"!Locura musical!!!". Guión y dibujos son de Carlos, con Tom Berry como artista invitado (fórmula consagrada por la televisión). Simpáticos son los cantantes bailarines incansables, Cómputo y Copo, quienes nos recuerdan aquellos programas musicales de los años 50 en los que ciertas canciones pasaban por las ondas 100 veces al día, hasta el punto que la gente se las sabía de memoria. Es un canto de esperanza para los hombres de buena voluntad.

En el episodio **"Los Amos de Psicodelia"**, el Galaktos parte en busca de los Warliks, las ballenas del espacio, que están en vías de extinción y se enfrentan a Sigira, la pirata del espacio, quien caza ballenas a pesar de la prohibición de la CPA. Al capitán Repollo se le ha confeccionado un traje protector especial, con escafandra, por haber estado sometido durante demasiado tiempo a las radiaciones. Tras una breve escaramuza, la vieja nave del capitán Repollo, con Dani, Iris y Dosian aterrizan en un extraño planeta, una especia de Paraíso con bellos animalitos, encantadores duendecillos y maravillosas fragancias de plantas y flores, todo bañado en un maravilloso calidoscopio de colores y música. El capitán Repollo, gracias a su traje protector, es el único que ve la realidad de las cosas: el supuesto Paraíso es en realidad un infierno poblado de repugnantes criaturas y seres de pesadilla. Dani, Iris y Dosian son atrapados por un gigantesco pterodáctilo que los deposita en una siniestra base cuyos habitantes, los Thorgs, se dedican a "descerebrar" a los enanos para hacer de ellos robots sumisos. A los terrestres los reservan para hacerles una "autopsia especial". El soberano, el Excelso, secundado por el Sumo Doctor, les ha colocado en la cabeza un "disco de control" que les permite obtener cuanto desean con sólo pensarlo. Los Thorgs dan a las máquinas cerebros vivos e injertan circuitos electrónicos de robots a seres humanos. Sigria, Iris y Dani se rebelan pero son cogidos por los guardias, armados de largas porras de goma (como los guardias de asalto). Los Thorgs han creado una sociedad de ricos que explotan sin piedad a la mayoría de pobres. Iris, con su disco de control, fomenta la rebelión de los esclavos enanos. Los enanos que se "deterioran" son enviados a "la última zona", donde se recuperan las piezas de sus cerebros electrónicos y sus ropas y ellos son precipitados en un horno de fundición. En las afueras hay una enorme plantación de "Kouan", cuyo polen sirve para vaporizarlo en la atmósfera, como un alucinógeno, y provocar así los sueños ilusorios. Los tiranos se vanaglorian de su "generosa humanidad", puesto que ofrecen "sueños paradisíacos a los esclavos. Al final, con la intervención de Dani y sus amigos, se invertirá la situación y el CPA se ocupará de Psicodelia.

Este episodio es una clara alusión a nuestra sociedad de consumo opresora que favorece a una minoría de tiranos delincuentes, mientras que el pueblo permanece bajo el influjo de sueños e ilusiones que nunca pueden alcanzar en realidad. En la descripción de los autores parece existir una especie de Organización de Planetas Unidos, para el bien del Universo.

En Francia se titulaba "El Planeta de las Maldiciones", aquí se llama "El planeta de las Catástrofes". Es una denuncia de la alta financia y la explotación industrial egoísta que no duda en contaminar y arrasar el planeta, causando la muerte de millones de individuos. No es casualidad que al planeta se le dé el nombre de Canada Again, no sólo por el clima frío y la explotación de la madera, sino también por ser una réplica del planeta Tierra. Es, de nuevo, la temática de la ecología.

Un aspecto curioso de este episodio es el pasaje en el que Dani e Iris aterrizan en una enmarañada selva tropical, cuya descripción, sumada al hecho de que Dani oiga una voz dentro de él que le aconseja lo que tiene que hacer, las extrañas criaturas vegetales volantes y el pueblo de los árboles, nos recuerdan al famoso *Invernáculo* de Brian Aldiss, en el que luego se basará Carlos para realizar su *Hom*.

En el último episodio de la serie, **"El fin de un mundo"**, vemos un planeta, Mydia, colonizado por los terrestres y que conocerá los mismos problemas que la Tierra, dividiéndose el planeta en dos bandos, con dos metrópolis rivales, Hagasch y Dakar, que se reparten los territorios e instalan un equilibrio de terror, desarrollando armas destructoras y sistemas defensivos sofisticados. El despilfarro de los recursos naturales y la carrera al armamento conduce a la miseria, a la violencia y a la destrucción ecológica, hasta que cesa todo signo de vida y la expedición de Dosian es enviada para investigar y descubre que hay dos seres, jugando al ajedrez. Es un juego, un juego mortal que representa el desprecio y la despreocupación con la que individuos sin escrúpulos (sin alma, pues resultarán ser dos cerebros electrónicos), llevan a cabo sus propósitos, ocupándose únicamente de su propio placer, sin importar quién caiga ni cuántos caigan. Esto nos recuerda la famosa guerra fría (que en algunos lugares "se calentaba") y la oposición entre bloques rivales. Durante todo el episodio, Dani es protegido por unos misteriosos seres insectos que le aconsejan. Llega a enfrentarse al jugador que ha resultado victorioso de su rival, y le vence con astucia en el juego de ajedrez. Los insectos aliados de Dani son los habitantes de un planeta vecino, amenazado de destrucción por los cerebros electrónicos.

Se habla en este episodio de destruir a los humanos con bacterias letales, algo que hoy denominaríamos "armas de destrucción masiva".

Como dato curioso cabe citar que Carlos usa su propio rostro, y los de sus compañeros Ventura, Nieto, Usero y Luis García, a los componentes de una banda, como una premonición a su obra *Los Profesionales*.

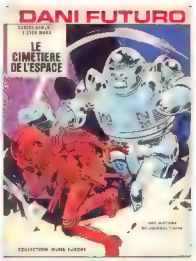
En **El Mago del Espacio**, vemos en la página 29 una reproducción de Stonehenge. Es una aventura de ambiente mágico y esotérico.

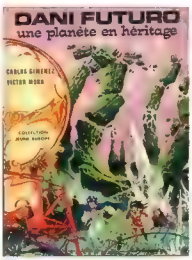
De regreso a la Tierra en la nave de Reddy, Dani es arrastrado por una corriente magnética y separado de sus amigos cuando practicaban el deporte del "pájaro espacial". Llega a un extraño planeta y es conducido por la hermosa Girze (recuerda a Circé), a Pansibar, la capital de los Duaziriii, cuyos habitantes son artistas e industriosos, pero parecen débiles y agotados. A una señal, algunos se precipitan al vacío por un acantilado, inmolándose a las divinidades para que el sol recobre su fulgor. Dani impide el sacrificio voluntario de Girze y va a investigar, enfrentándose al "Mago del Espacio" (presentado como un nigromante hipnotizador que somete con su poder a la gente, convirtiéndolos en zombis. También utiliza, interpretado al órgano por sus dos rollizos compinches enanos, la "música del terror", instrumento de sumisión y castigo. Ptoung, un enano ingenioso que ha escapado al poder hipnótico del mago por haber estado casi ciego, ha inventado un aparato que le permite intervenir en los circuitos de los robots – capataces para estropearlos y también impedir que les llegue la "música". El mago había sido la encarnación del bien y de repente se convirtió en la encarnación del mal. Dani y el enano llegan a una cripta donde el Mago está en un ataúd de hibernación. Entonces aparece el "mago malo", su doble, le vencen y despiertan al "mago bueno". El mago inicuo es desterrado y se restablece el orden y la felicidad en el planeta, devolviendo vida y alegría a sus habitantes.

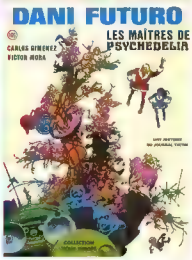
Aparece en este episodio una nave pirata que es un homenaje al Cachorro del admirado Iranzo.

Iris de Andrómeda, obra habitualmente separada de este ciclo, es en realidad una aventura en solitario de la compañera de Dani Futuro. El título francés es "Un planeta como herencia". La historia narra la herencia de Iris de un planeta que está saboteado para poder quitárselo los especuladores. Se trata del tema de los "buitres" del sistema, que te despojan de todo lo que tienes por todos los medios a su alcance. Es una sátira

ácida del mundo comercial y de las víctimas que somos todos. El protagonismo de Iris la hace maravillosamente hermosa y aumenta el equívoco de su personaje, pues, dentro de la estética *hippie* patente en este episodio aún más que en los otros, su relación con Doriak es ambigua, lo mismo que su relación con Dani.







Lista de álbumes franceses de Dani Futuro, con su correspondencia en la edición de Forum de 1998.

Los álbumes de Dani Futuro se publicaron primero en rústica, sin orden cronológico, y luego en álbumes de tapa dura:

- **La planète Nevermor.** Colección *Vedette* n° 17, febrero de 1973. Contiene : La planète Nevermor (El planeta Nevermor) y La Cité des Eaux (Nova Venecia). Publicados en *Dani Futuro* de Planeta-DeAgostinin° 2.

- **Le cimetière de l'espace.** Colección *Jeune Europe*, octubre de 1974. Album de tapa dura Lombard, 1981. Contiene : Destino:Mañana; El tiburón asesino; Mundo de chatarra; Cyborg (falta la primera página de este episodio en la edición francesa); La expedición perdida. Publicados en *Dani Futuro* de Planeta-DeAgostinin° 1 y 2.

- **La planète des malédictions.** Colección *Jeune Europe*, octubre de 1975. Album de tapa dura por Lombard en 1981. El planeta de las catástrofes se publicó en la edición de Planeta, n° 4. También publicado en la colección *Tebeo semanal*, de Hitpress, n° 11, página 9, a n° 12, quedando la historia inconclusa, pues se para en la página 13 correspondiente al álbum.

- **Les maîtres de Psychédélia.** Colección *Jeune Europe*, marzo de 1976. Album de tapa dura por Lombard en 1981. *Los Amos de Psicodelia*, núm. 3 de Forum.

- **Une planète en héritage.** Colección *Jeune Europe*, marzo de 1977. *Iris de Andrómeda*, publicado en el núm. 7 de Planeta-DeAgostini.

- **La fin d"un monde.** Album de tapa dura por Lombard, 1982. *El fin de un mundo*, núm. 5 de Planeta-DeAgostini. Publicado en la colección *Tebeo semanal*, de Hitpress, del núm. 1 a la página 8 del núm. 6, bajo el título : ¡S.O.S.! ¡Fin de un mundo! (en esta edición se ampliaron viñetas, incluso añadiendo algunas, reducido otras, cambiado los rótulos de sitio; todo ello, parece ser, sin el concurso de Carlos. El único interés aquí fueron las portadas nuevas de Carlos.)

- **Le magicien de l"espace.** Album de tapa dura Lombard, de mayo de 1983. En la edición de Planeta-DeAgostini: *El Mago del Espacio*, n° 6. Publicado en la colección *Tebeo Semanal*, de Hitpress n° 6, página 9 a n° 11, página 8.

Hom

Este magnífico relato gráfico tiene su base en la novela de Brian W Aldiss *En el lento morir de la Tierra*, traducida luego con el título *Invernáculo*, más cercano al original *Hothouse*, en ediciones Minotauro. [1]

No es de extrañar que esta obra maestra, llena de imaginación y poesía, a la vez que de lucidez y pesimismo, impactara en Carlos. Es un canto, un cántico al ser humano, dispuesto a luchar por la vida, por la existencia o, más bien, por la supervivencia, en un mundo hostil donde, como una revancha contra la supremacía del hombre, destructor del medio ambiente, la Naturaleza ha tomado el dominio del planeta, invadiendo todo con un implacable, monstruoso y, al mismo tiempo, sublime mundo vegetal. El hombre, reducido a un estado semisalvaje e inferior, tiene que enfrentarse, en una lucha sin cuartel, a seres inteligentes, así como a animales y vegetales, superiores en fuerza y poder. Seres capaces de matar y

devorar, así como de poseer y dominar, anihilando la voluntad de ese ser humano, tan distinto del resto de la Creación, tan débil y frágil que es la presa de todos los cazadores, depredadores y devoradores que agitan la enmarañada selva que cubre toda la Tierra. El sol está a punto de convertirse en nova y la raza humana ha degenerado (¿evolucionado?), olvidando su prestigioso y agitado pasado. Lo que permanece de la pobre humanidad, acosada y despreciada, que vive en las ramas intermedias del gigantesco baniano que recubre la mitad del planeta, es la lucha por la libertad y la vida, aunque sea una causa perdida en la Tierra. Permanece, para algunos, una esperanza en la Subida final que se realiza después del viaje de iniciación de los humanos durante un período de tiempo, que se transforman en una evolución final en la que les crecen alas para habitar en la Luna, donde son transportados por los gigantescos traveseros para vivir en el Mundo Verdadero, cerca de los dioses o hacia la condición de dios. Pero el principal protagonista, Gren, con su compañera Yattmur y su hijo Laren, rehusarán la última transformación y permanecerán en el Mundo Pesado, en las ramas intermedias de la selva. Dice Gren:

«Este será nuestro hogar, aquí donde el peligro fue mi cuna, ¡y lo que hemos aprendido nos ayudará a defendernos!»

Con sus "ojos", Carlos ha asimilado la obra de arte, la ha adaptado, haciéndola suya y dándole el sentido que él ha encontrado en su visión personal. Y su visión es magnífica y magistralmente realizada en sentido gráfico.

La novela relata el viaje iniciático del protagonista principal, Gren (pronunciado "grin", en inglés, recordando la palabra "green", verde, ya que los humanos han adquirido ese color, como un mimetismo del mundo vegetal que les rodea), un adolescente que es poseído por un hongo que se instala sobre su cabeza y vive como parásito, comunicándole su sabiduría al tiempo que sondea el cerebro del humano, sacando de él hasta los detalles más lejanos en el tiempo de la historia de la Humanidad, aprendiendo del pasado y transmitiendo parte de ese conocimiento a Gren (nombre cambiado por Carlos en "Hom").

«El mundo ya no era un lugar para el pensamiento. Era un lugar para la vegetación, para lo vegetal. Era un invernáculo.»

Carlos empieza su historia en una primera página sin texto y esta apertura nos explica mucho en pocas imágenes. En una sucesión de viñetas verticales, en una secuencia cinematográfica, nos muestra una flor abierta, como ofreciéndose; luego un insecto que va a libar la flor; la tercera imagen nos muestra a la flor atrapando al insecto, mientras que vemos cernerse, amenazadoras, las fauces de una planta que en la cuarta viñeta engulle la flor y el insecto; las viñetas cinco y seis son una sola, mostrando a Hom que corta el tallo de la flor con su espada corta. Bajo el título, la segunda mitad de la página es una gran ilustración donde vemos a Hom y su compañera avanzando por entre la lujuriante vegetación de la selva que ha invadido todo el planeta. Las dos páginas siguientes nos muestran la muerte de Win, compañera de Hom, devorada por una monstruosa planta carnívora y dejando a Hom solo y triste en medio de la gigantesca y opresora selva virgen que se extiende por doquier. En la página 4 el hongo se precipita sobre la cabeza de

Hom y toma posesión de su ser, obligándole a servirle y obedecerle, pretextando que "dos cabezas son mejor que una" y que "es más sabio que él". A partir de ahí se desarrolla la odisea de Hom, obligado a actuar, incluso a matar, bajo las órdenes del hongo. El hombre manifiesta su oposición en la página 12, cuando, tras haber matado a varios pescadores, dialoga con el hongo, con lágrimas en los ojos:

«¡Me has utilizado!... ¡Oh, qué grande es tu poder! ¡Causas la muerte sin mancharte de sangre! ¡Te odio! ¡No puedo rebelarme contra ti, pero te odio! ¡Te odio!»

Ahí está lo que podríamos llamar "consciencia social", el saber que uno está esclavizado y dominado por seres sin moral y ante quienes el individuo se siente, porque lo es, completamente impotente.

Las diferencias con la novela son, por supuesto, grandes y, podemos decir, fundamentales. Pero no era el propósito de Carlos el realizar una adaptación gráfica de la novela, lo que le habría ocupado muchísimas más páginas y un enfoque algo distinto, aunque ¡qué novela gráfica habría resultado! Carlos ha tomado ciertos aspectos, fantásticos y llenos de imaginación de la historia, como seres, insectos y plantas, decorados grandiosos y parte de la trama. Lo que ha suprimido totalmente es el aspecto místico / religioso, metafísico, de la obra, que es la trama principal, y que la acerca de las de otros autores, como Arthur C. Clarke, sobre el que el mismo Aldiss comentó:

«... ve en la ciencia la salvación de la humanidad y en la humanidad una raza de dioses potenciales, destinados a las estrellas.»

El libro es una parábola de la transformación evolutiva del hombre, pasando por la dominación de poderes superiores (la morilla, el delfín) y el viaje iniciático, largo, penoso y lleno de peligros y sufrimientos que constituye la vida y que se dirige hacia la transformación final. Es a lo que claramente se alude en el capítulo 10, cuando la morilla hace la promesa, claramente tomada del libro bíblico de Génesis:

«Ella no va a morir. Dos cabezas valen más que una. Se os abrirán los ojos. Seréis... ¡seréis como dioses! (...) Una lonja del hongo se desprendió del cuello de Gren y cayó sobre la frente de Poyly. Ella se agitó y se debatió, farfulló una protesta, luego cerró los ojos. Cuando los volvió a abrir veía todo muy claro." "Como una nueva Eva, llamó a Gren. A la cálida luz del sol hicieron el amor, dejando caer las almas al quitarse los cinturones." Luego, por el camino abierto por el grupo, salen de la Tierra de Nadie, "aquel Edén peligroso" y van hacia la selva.

Carlos ha cambiado el aspecto de los humanos y de otros seres, ha suprimido la compañera de Gren, Yattmur, y el hijo que ésta le ha dado, y toda la parte mística de la obra, para concentrarse en el aspecto que es el suyo y que más le interesa, el social. También ha cambiado el nombre del personaje principal, llamándole Hom (sin duda Hombre, el representante genuino de la humanidad, aquel que puede quizás darle un nuevo comienzo, o, por lo menos, el rebelde o revolucionario por antonomasia), en vez de Gren, como ya señalamos antes, de "green", en inglés, verde, pues en la novela se nos describe a los humanos como teniendo una piel verde, sin duda por asimilación del medio ambiente, una mutación camaleónica que permite disimularse para salvar la vida en un mundo de dominante verde. Gren, por otra parte, no va solo, sino que es acompañado por la que se convierte en su compañera, Yattmur, de la que tendrá un hijo. Pero el postulado de Carlos exigía que Hom fuese un solitario que aprenderá con el tiempo que tiene que unirse a sus semejantes para ser fuertes frente al enemigo.

En el segundo capítulo, página 13, Hom navega en la barca de los pescadores con tres de ellos, supervivientes, que reclaman comida. El comentario despreciativo del hongo es: «¡Son repugnantes! ¡No piensan más que en comer!» Y la respuesta de Hom es sencilla: «Es que, cuando se tiene hambre, comer es

lo más importante». Es una frase harto conocida y que, sin dudar, nos envía a aquellos años de la posguerra, cuando España tenía hambre. Pero también nos trae a una realidad social de actualidad y a nivel mundial: la emigración. Todos esos millones de hombres, mujeres y niños que tienen que dejar su país de origen para trasladarse a otro en el que esperan trabajar y comer. Y ésta es también una de las grandes mentiras que en las que vivimos hoy (mentiras para los que observan, no para los que lo viven). La emigración es una palabra que se ha inventado para sustituir la menos "honrosa" que es "exilio". Se quiere hacer creer a observadores y a víctimas que el "emigrante" ha escogido "emigrar" para mejorar su condición social. Pero, en realidad, ha salido de su país obligado por las circunstancias. Luego es, en realidad, un "exiliado", alguien a quien se ha "expulsado" del país "democráticamente", lo que permite de prolongar en dicho país las injusticias sociales imperantes.

Carlos ha podido permanecer en su España. Sus "ojos" no han visto su propio exilio físico (aunque también haya trabajado "para el extranjero") pero sí ha visto el de otros y es sensible a ello. Hom es también un exiliado. Ha salido de su tribu y se ha adentrado solo en el mundo hostil que le rodea. Y todo su periplo será un duro aprendizaje de la vida, de la situación social del hombre. En este capítulo segundo, páginas 14 y 15, Hom, gracias al parásito, ha aprendido que «no hay jefe más severo que el que antes ha sido esclavo. Lo curioso de los esclavos es que, más que ser libres, lo que quieren es ser jefes. Además, ellos no desean la libertad, no la conocen. Siempre han sido esclavos.» Y, antes de alejarse en busca de provisiones, nombra jefe a uno de los pescadores, quien en seguida coge una espada y domina sobre sus compañeros de esclavitud. Este pasaje es una denuncia clara de la esclavitud alienante de la que somos objeto todos nosotros. Educación, propaganda, falsedades, espectáculos y diversiones, empleo y "responsabilidades", son los elementos que hacen que vivamos creyendo que somos libres, cuando, en realidad, somos esclavos del sistema político, económico, social y religioso que nos rodea. Cada día, en cada momento se nos está condicionando para que pensemos y actuemos de cierta manera, para que comamos y bebamos, para que durmamos, nos lavemos y nos hipnoticemos delante de la televisión y los vídeos, para que adquiramos posesiones efímeras, inútiles, para que tengamos una casa, o un alojamiento en donde podamos encerrarnos con fuertes barrotes y puertas blindadas porque los criminales andan sueltos y nosotros tenemos que estar en nuestra propia prisión, mientras que las fieras andan libres.

En las páginas 16 y 17, Carlos nos da la clave de su postulado. Hom llega a un campo de hongos y, a pesar de las reticencias de la morilla, los come, les encuentra buen sabor, y el resultado es que se siente más fuerte, exclamando: «¡Es bueno sentirse vivo!». Pero el principal efecto de los hongos es que le permiten reflexionar, razonar: «¿Por qué algunas veces es tan tremendamente difícil continuar vivo? ¿Por qué matar? ¿Por qué morir?» El parásito le responde: «La naturaleza es dura y cruel. Unos mueren para que

otros puedan seguir viviendo.» Y Hom llega a sus propias conclusiones: Los poderosos oprimen y privan de la vida a los pequeños y débiles. Si los pequeños se unieran, sus fuerzas serían más poderosas que el más grande.

Y, colmo de la desgracia, mientras Hom descubre que la unión y la solidaridad es lo que puede salvar al hombre esclavizado, se va acercando en lontananza otro monstruo opresor, una especie de delfín inteligente y dotado de la palabra que se desplaza sobre los hombros de un viejo esclavo encorvado, y que es acompañado por dos féminas tatuadas y mudas que le rinden servicio.

En la página 18, Hom se siente feliz. Los hongos le han revigorizado y ayudado a reflexionar. Pensamos en los champiñones alucinógenos, aunque el simbolismo empleado no es una alusión a la droga esclavizadora, sino a lo que puede estimular y educar el pensamiento del hombre: la instrucción y la cultura, portadoras de la libertad de pensamiento y de expresión. Hom quiere llevar algunos hongos a los pescadores, porque tienen hambre, pero la morilla se lo impide. No ha podido evitar que Hom tome de los hongos, pero si lleva algunos a los esclavos, éstos se sentirán como él y, uniéndose, podrían acabar con ellos y recuperar su barca, su independencia. Así, el poderoso se ve a veces obligado a compartir algunas migajas de su poder con los más débiles, a cambio de una sumisión forzada e interesada. La crítica de nuestra hipócrita sociedad es evidente y muy acertada, así como inteligentemente simbolizada. El parásito que ha poseído la mente de Hom es un hongo inteligente. Hom consigue fuerza e inteligencia con otra clase de hongos, que, al fin y al cabo, son de la misma especie. Así, los opresores no tienen hoy más remedio que facilitar a algunos el acceso a la instrucción y la cultura. No pueden evitar que la cultura esté al alcance de los más débiles y pobres, a condición, claro está que hagan un esfuerzo y no se dejen embrutecer por la propaganda y el sistema de "pan y juegos" del sistema opresor. La esclavitud en nuestra sociedad consiste en dar migajas de poder, satisfaciendo deseos carnales que esclavizan e impidiendo que los que piensan y razonan puedan unirse, por medio de fomentar la división y poniendo trabas físicas y económicas que perpetúan el estado de cosas establecido. Y Hom, en la última viñeta de la página, vuelve hacia su refugio, con la cabeza baja y alejándose, solitario, bajo la lluvia.

En la página siguiente, Hom y los tres pescadores, refugiados de la lluvia en una cueva, traban conocimiento con "el Gran Yo", "la voz de la verdad", el grueso delfín que se reclama profeta. La morilla aconseja a Hom no rebelarse, que «es una criatura inteligente con la que podrán entenderse». El Gran Yo es un símbolo de la religión opresiva que somete a sus fieles y vive a costa de ellos. El hongo parásito decide, como los dirigentes gubernamentales, aliarse con el poder religioso. El discurso del Gran Yo (página 21) muestra la hipocresía del poder religioso:

«¡Ah! Es una suerte para vosotros los terrestres que los profetas seamos una raza sacrificada. De lo contrario no dejaríamos nunca el mar a cambio de vuestro medio ignorante, para predicaros y enseñaros la verdad. Pero ¿qué le vamos a hacer? ¡La profecía es la carga que soportamos y hemos de soportarla con resignación y alegría!»

La jerarquía religiosa pretende servir, cuando en realidad es servida, y sin el apoyo de los fieles (el viejo encorvado que transporta al delfín y las sirvientas mudas), mantenidos en crasa ignorancia sumisa y falsas promesas de felicidad "en los cielos", desaparecería. Por supuesto, la "verdad" que enseñan es la "verdad" de ellos.

Una expedición de caza de los "Aulladores" se dirigen hacia el grupo. Al morir el viejo y usado transportador del Gran Yo, Hom es obligado a servir de bestia de carga, con la venía del hongo parásito (páginas 22 a 24) y se encuentra así bajo la doble opresión del poder político y religioso.

En el capítulo tercero, páginas 25 a 29, se describe la lucha de un cazador solitario que, después de capturar a su presa animal con muchos esfuerzos y daños, se ve despojado de ella por un simiesco guerrero que le mata: "Un hombre solo no puede subsistir", es la moraleja. Y en las páginas 30 a 33, Carlos nos relata su visión personal del origen del poder: Los hombres se agrupan para cazar y enfrentarse a tribus hostiles, levantan empalizadas con trampas y defensas para proteger su campamento, y nombran un guardián, el más fuerte de todos ellos, Mo (Hom al revés, como la antítesis del personaje principal).

Mo fue eficaz en su cometido, pero luego escogía las mejores piezas de caza, las mejores pieles, las más hermosas mujeres. Y el pueblo encuentra que aquello era justo, a causa de su trabajo, su función, su poder. Pero llega al abuso del poder: recoge y guarda las armas, y cada vez exige más, despóticamente, disfrutando de mucho más de lo que necesita y rehusando compartir con el pueblo hambriento, prefiriendo que se pudran las provisiones que le sobran. Se fomenta la rebelión y se organiza la resistencia, la oposición, para librarse de la tiranía de Mo (encarnación del poder político militar, económico y también religioso, puesto que ostenta una cruz en su frente). Mo aplasta la cabeza del líder y mata a su mujer y sus hijos, eliminando así todo futuro germen de rebelión y venganza. Hom aprovechó una expedición de caza para abandonar la tribu con su compañera Win, y escapar así de la opresión. En ello reflexiona Hom mientras transporta trabajosamente al Gran Yo.

A punto de ser alcanzados por los Aulladores, el hongo y el Gran Yo obligan a Hom a matar a los indefensos pescadores para que los perseguidores se ceben en ellos y les permitan escapar y llegar a las rocas azules (páginas 34 a 36). Hom odia al hongo, pero éste controla su mente y su cuerpo, con lo que el esclavo se siente condenado e impotente.

En el cuarto y último capítulo (páginas 37 a 44), llegan a las Rocas Azules, donde no pueden alcanzarles los Aulladores. Pero allí no crece nada, no hay alimento. El Gran Yo se va a lanzar al mar de donde procede, puesto que no puede sacar beneficio, y sólo más tarde volverá, en un nuevo ciclo, cuando necesite regresar al elemento seco. Pero el hongo ha decidido otra cosa: corta las venas del brazo izquierdo de Hom para asegurarse de que no intentará nada contra él cuando abandone su cuerpo (así se desembarazan los tiranos de aquellos de los que se han servido cuando ya no les necesitan). Mientras Hom se desangra, el hongo se transfiere a la cabeza del Gran Yo y lo posee. Pero Hom ha recobrado la libertad y se rebela contra las injusticias de los tiranos. Trata de matar al Gran Yo, pero es repelido a causa de su debilidad. Las dos mujeres mudas le ayudan a levantarse y asestar un golpe mortal al delfín. El hongo cae al suelo, falto de apoyo, y una de las mujeres lo pisa, exterminándolo. Como sube la marea, el Gran Yo es lanzado al mar, donde es devorado por miles de peces hambrientos que le atacan al unísono. La unión y acción de los esclavos ha conseguido la victoria sobre los tiranos.

Llegamos al epílogo con las páginas 45 y 46. Hom vuelve a su antiguo campamento y en camino se encuentra con tres cazadores que han escapado como antaño hizo él, pues muchos hombres han muerto bajo Mo y los otros tienen miedo. En una última secuencia, los ojos de Hom (los "ojos" de Carlos) contemplan a un insecto libando una flor y un voraz pez volador se precipita sobre el insecto y lo devora. Miles de insectos atacan a su vez al pez volador y lo matan. Hom ha asimilado la lección de la unión solidaria del pueblo contra la tiranía:

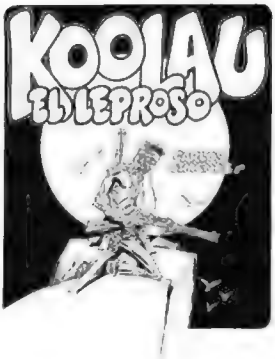
«Vuelvo a la tribu. La empalizada es mi casa. Yo ayudé a levantarla y quiero vivir en ella.»

Y Hom emprende el camino de regreso, con su arma en sus manos, decidido a luchar junto a sus hermanos.

La última viñeta cierra el círculo de la historia con una nota que puede tomarse como pesimista, pero que es más bien preventiva: en una rama, sobre la cabeza de Hom, otro hongo está al acecho, esperando su presa. La lucha es necesaria. ¿Conseguirá Hom vencer a los tiranos con la ayuda de sus hermanos? La parábola de Carlos se termina aquí. El destino está en manos del hombre. A él le toca pensar y actuar.

Asimilando varias partes de la obra del escritor Aldiss, Carlos ha conseguido hacer una obra maestra original, suya, aparte de la del inglés. Carlos nos ha transmitido su visión personal, su mundo, su pensamiento. Por todo ello, además de la realización gráfica, Hom es una obra maestra, seguramente la mejor de su autor hasta la fecha, según mi humilde opinión.

Koolau, el leproso



Koolau se puede considerar como una prolongación, como un derivado de Hom, en el sentido simbólico. Hom había escapado de su tribu, exiliado "voluntario" ("emigrante", diríamos hoy), buscando la libertad y su realización como individuo. La experiencia vivida durante su odisea le enseña el valor de la unidad y la solidaridad de los oprimidos frente al opresor, le da una razón de vivir y un objetivo en su vida. Dejamos a Hom volviendo al campamento de su tribu, dispuesto a ayudar a sus semejantes haciéndoles partícipes de su experiencia y su sabiduría adquirida. Los peligros, las amenazas (el hongo sobre una rama en espera de lanzarse sobre una víctima) están presentes y son promesa de una lucha sin cuartel. Es la lucha que llevará a cabo Koolau en esta fiel adaptación de una narración del gran escritor Jack London, quien forma parte de esos autores queridos y admirados por Giménez. Sin duda Carlos, cuando sus ojos inquisitivos leyeron las emocionantes páginas del autor americano, fue cautivado por el sentido épico, social y aspirante a la libertad que son constantes en su obra. No es de extrañar, pues, que Carlos haya adaptado varias historias de Jack London (las recogidas en el álbum *Érase una vez en el futuro*).

El elemento distintivo en *Koolau* es la lepra. La lepra es un símbolo de la enfermedad que cada ser humano lleva dentro de sí y que le conduce irremisiblemente a la enfermedad y la muerte. Hay aquí varios niveles de lectura posibles, todos ellos válidos, como es lo propio de la obra de arte. Retenemos el del simbolismo de la tara social, que hace que los oprimidos estén condenados ante la fuerza y poder irresistibles del opresor, lo que sirve al postulado del autor.

En primer lugar, la lepra era una enfermedad desconocida en las islas de los Mares del Sur. Introducida por los trabajadores chinos que habían sido llevados allí por los exploradores blancos, ha hecho estragos en la población autóctona. Leprosos, destinados a aislamiento servil hasta la muerte, los nativos son vistos así por los poderosos colonizadores blancos, y son el objeto de una marginación inhumana. Como los blancos trajeron enfermedades desconocidas a los indios americanos, también los blancos trajeron la lepra a las islas Hawai.

Otra lectura es el símbolo del racismo. Los blancos consideran a los nativos como salvajes que sólo sirven como esclavos y que merecen el genocidio. El uniforme de los soldados dibujados por Carlos nos hace pensar en los militares americanos del Oeste americano que contribuyeron al genocidio de los nativos indios. Es evidente que este tema estaba presente en la mente de London cuando escribió su novela.

Asi pues, la obra toma una dimensión más universal, sobrepasando la simple denuncia social y convirtiéndose en un grito de rebelión contra la condición humana que Koolau no acepta. En todo caso, el relato representa el contraste y la desilusión entre el Paraíso que London creía encontrar en aquellas islas llenas de dulzura y paisajes encantadores, y la realidad infernal que allí encontró. Es esta dura y cruel realidad la que se pinta en la narración de London y la trascripción gráfica de Carlos. La desesperación y la lucha inútiles son el tema de este relato, pero con la afirmación del individuo en tanto que persona libre y pensadora, irreducible.

Koolau el leproso es un canto a la libertad, pero un canto con acentos lastimeros, lleno de lucidez ante la inexorable realidad en la que vivimos. Esa libertad no se puede alcanzar en este sistema establecido con sus numerosos medios de alienación. El hombre, Koolau, es libre allí donde el sistema no puede llegar: a la mente del individuo libre. Koolau es libre en su pensamiento, en su orgullo de ser humano. Pero sólo puede encontrar la salida a su condición de hombre libre en la muerte, luchando hasta el fin sin rendirse y sin hacer concesiones, puesto que su libertad física ha desaparecido con la llegada del opresor y el consecuente brote de lepra. Carlos lo pone de relieve de manera magistral con su interpretación gráfica. En vívido y dramático contraste con la dura y trágica realidad, se nos muestra la visión paradisíaca de las islas, antes de la llegada de los colonizadores, en el primer capítulo, páginas 6 y 7, y al final del capítulo 3, cuando Koolau está muriendo, páginas 42 y 43.

Carlos ha seguido muy de cerca la narración de London, transcribiendo con gran fidelidad el texto del escritor americano en lo que se puede considerar como un modelo de adaptación gráfica. La única diferencia sensible, un detalle, es que en el relato literario hay vegetación en la zona donde viven los leprosos, pero Carlos la ha suprimido, poniendo así aún más de relieve la dureza de la narración y lo simbólico de la esterilidad de la lucha. [2]

La obra se compone de 3 capítulos:

Capítulo 1. - Koolau organiza a sus semejantes para rebelarse contra el opresor. La arenga política revela la historia y condición de los leprosos: primero llegaron los misioneros para "predicar la palabra divina"; luego los "comerciantes" para comerciar con los nativos y enriquecer y modernizar sus vidas; y luego los colonizadores se apoderaron de todo. Carlos muestra a los leprosos, poniendo de relieve la horrible enfermedad que les va carcomiendo y matando, desfigurándolos y haciendo de ellos una visión dantesca que simboliza su miserable condición. Carlos cita frases del texto de London, frases que, como es habitual en los escritores anglosajones, tienen origen bíblico (página 5):

"La vida es breve y los días vienen preñados de amargura" (ver Job 14:1)

"Bebamos y dancemos, pues, para gozar de toda la felicidad que la vida quiera depararnos" (ver Isaías 22:13 y 1 Corintios 15:32)

Sentimiento de frustración, de amargura, de desesperación, al tiempo que de amor a la vida, ansia de vivir y nostalgia del pasado. Un poco de agua, un poco de música... y vienen a la mente las imágenes felices y paradisíacas de la vida anterior a la colonización. Pero de repente el sueño es interrumpido por el grito de alarma: "¡Los soldados!". Llegan los representantes y garantes del sistema opresor, los hombres de la policía primero, luego vendrán los soldados. Los policías son nativos, como los leprosos, y tienen que hacer cumplir la ley, aunque sea a regañadientes, ya que ellos también están obligados a apoyar el sistema que los nutre y los cuida, tienen mujeres e hijos, y... miedo. Los policías deben pasar por la senda tajada, una especie de puente natural, resbaladizo, que sólo permite el paso de un individuo a la vez, y que une el terreno donde están los policías a las rocas donde se refugian los leprosos. Este puente es obsesivo en la historia, apareciendo desde las primeras imágenes de la página 3, mientras Koolau pronuncia su discurso y hasta el final, como lo son también las peladas y cortantes rocas y cavernas del desolador paisaje de los leprosos. Koolau defiende el pasaje, eliminando los policías uno a uno.

Capítulo 2. – Los policías fallan en su intento de escalar los escarpados riscos y lo pagan con sus vidas. Ahora los nativos esperan la llegada de los soldados. Las horrísonas explosiones de las granadas ensordecen sus oídos y pulverizan las rocas que se abaten sobre los rebeldes, causando numerosas bajas, sin distinción de hombres, mujeres y niños. Son tres páginas de un fuego infernal durante las cuales, el antiguo y sabio juez Kapalei va contando el número de explosiones, hasta que muere, aplastado por un alud de rocas, cuando ha llegado al número 32. Cesa el bombardeo, lo que indica que los soldados están cerca. Koolau corre presuroso a defender la senda tajada, armado con varios rifles. Y allí ve llegar una gran cantidad de soldados subiendo por el sendero hacia la cúspide del macizo rocoso donde se encuentra.

El recuerdo de sus hermanos, masacrados por las bombas, hace desparecer de él toda compasión y tira sin piedad sobre los soldados, causando numerosas bajas. Otras 63 bombas son lanzadas sobre Koolau, quien cambia de posición y continúa disparando con certera puntería. Los proyectiles de los cañones simbolizan la enormidad de la diferencia entre oprimidos y opresores. La última página del capítulo muestra al leproso empuñando su fusil con firmeza y un montón de cadáveres de soldados de los que comienzan a alimentarse los buitres.

Capítulo 3. – Un niño va a pedir a Koolau de volver al poblado para ayudar a los enfermos, viejos, mujeres y niños, quienes no tienen ya ni alimentos ni la fuerza de ir a buscarlos. Trata de organizar la defensa, pero los suyos le traicionan, prefiriendo rendirse, y los soldados ya están en el desfiladero. El comandante de los soldados parlamenta con Koolau, instándole a rendirse, como se han rendido los de su pueblo, quienes incluso lo maldicen por haber provocado la muerte de tantos con su inútil resistencia. Pero el rebelde no se rinde. Su respuesta es la frase que figura en la portada, la que repite en varias ocasiones:

«¡Libre he vivido y libre quiero morir! ¡No me rendiré jamás! ¡¡Jamás!!»

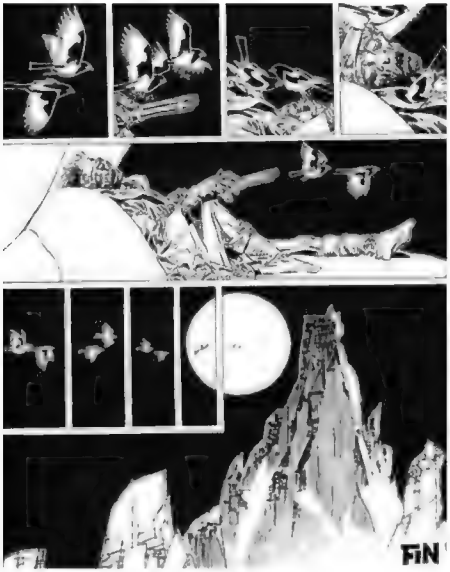
Solo, abandonado por los suyos, Koolau permanece libre y no se amarga porque comprende la miseria y la desdicha de su pueblo que quiere terminar con tanta locura, con tanta muerte, aceptando la esclavitud a cambio de algunos momentos de vida más.

Es la última carga de los soldados y la pelea, de nuevo, es sin cuartel. Muchos son los muertos y heridos entre los soldados, y varias las heridas del leproso que le van proyectando poco a poco hacia la muerte. Los soldados se retiran, dejando tras ellos innumerables manchas de sangre sobre las rocas. No vale la pena continuar. De todas formas, el rebelde está condenado. Ahora viene la lluvia tormentosa y el líquido purificador procedente del cielo limpia las manchas dejadas por el feroz combate. Así también, con el tiempo, desaparecen los rastros de las atrocidades y tropelías. Koolau se ha refugiado bajo una roca, aún firmemente asido a su fusil, y sus lágrimas se confunden con la lluvia, mientras piensa de nuevo en aquel jardín paradisíaco que era su isla, antes de la llegada de los blancos.

Con el tiempo, allí muere Koolau, en la cúspide rocosa que con tanto ahínco ha defendido, invencible, inconquistable, libre. Y los pájaros se alejan en el aire, como un signo de que la vida continúa, como si se llevaran a lo lejos el alma libre y altiva del rebelde.

Carlos nos ha dado un magnífico canto de amor y libertad, lleno de ternura y lucidez. Las escenas paradisíacas están en agudo contraste con la extrema violencia de los combates, lo que es una denuncia contra la violencia que causa muerte y desolación. Fantástico es el decorado de la acción. Tal es su aridez, que no se ve ni un solo árbol, ni un solo arbusto, ni planta, ni flor. Sólo las rocas, aristas rocosas cortantes, duras, estériles. Tan estériles como la lucha de un hombre libre solo contra el inmenso poder de los tiranos, representado por los soldados y las bombas. Como si las piedras y las rocas hubieran sustituido de repente al Paraíso con la llegada de los misioneros, los comerciantes y los soldados blancos, quienes han realizado una violación tan completa del lugar que lo han transformado en rocas peladas habitadas por leprosos camino de la muerte.

Una de las constantes de Carlos son los niños. Sus ojos de niño descubrieron el mundo, lo retrataron con sus detalles, tanto mórbidos como encantadores. En Koolau están presentes los niños, también víctimas de la lepra, víctimas del opresor. Entre los leprosos que se han unido a Koolau hay niños; entre los numerosos muertos por las bombas hay niños; el que va a pedir ayuda para su aldea es un niño; entre los aldeanos que se rinden hay niños. No es por casualidad, ni por motivos decorativos. Los niños son siempre las primeras víctimas, los más vulnerables y la presa preferida de la opresión, puesto que puede moldear a su antojo y para su interés sus tiernas mentes. Los niños, que en esta obra pasan del Paraíso a la condición de leprosos,



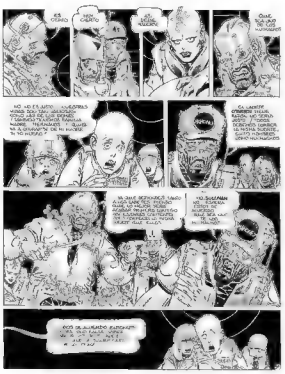
han sido víctimas de una brutal y despiadada violación, algo que les marca para siempre, como la lepra. Cualquier acción criminal, asesinato, violación, tortura, insulto, desafío, robo, rapto, vergüenza, etc. marcan a la víctima para siempre, en especial si es un niño.

Una obra maestra en la que Carlos, con sus ojos taladradores, ha puesto todo su odio, todo su amor, toda su ternura.

Relatos cortos de ciencia ficción

La descripción del niño está magistralmente expuesta en la serie de Giménez *Paracuellos*. Pero la ilustración extrema de la denuncia de la explotación del niño y su defensa está plasmada en un breve relato (cuando la frase es corta, el pensamiento es profundo), "Los verdugos", adaptación libre de "A bordo del Francis Spaight", de Jack London.

Este relato de Jack London pertenece a una serie en el que su inspiración era pesimista, una visión cruel de la realidad que se refleja en la descripción del mar embravecido e implacable. La traducción gráfica de Carlos es absolutamente fiel al relato literario, salvo que la traslada al espacio, en vez del mar. Es una terrible narración realista, una breve parábola, del abuso de la fuerza de los adultos que viven en una nave espacial a la deriva y que deciden sacrificar a uno de ellos, un grumete, un niño, para comérselo y así salvar sus vidas. La escena del muchacho degollado, tirado en el suelo al lado de una olla de la que se ha derramado su sangre es insoportable, digna de un cuadro de Goya y de ser utilizada por Amnesty International. El abuso sexual de los menores, la prostitución de niños y niñas, las inocentes víctimas de criminales, de terroristas y de guerras, hacen de esta obra un documento de actualidad y le hacen tomar una dimensión suplementaria.



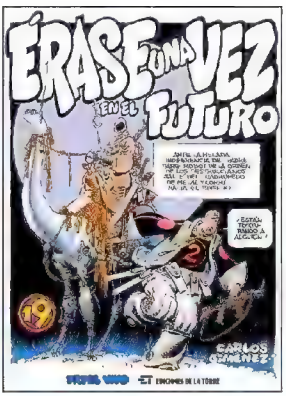
Otra ilustración de la dominación opresora del tirano y la solidaridad que puede llevar a la libertad, la encontramos en el relato "Aquí base Sahamis llamando a "Jessie"", una adaptación libre de un pasaje de "Aventura", de Jack London. [3]

El opresor está representado en este caso por un colonizador terrestre que esclaviza a los Sahamisanos por medio del terror, ya que es el único que posee un arma de fuego. La esclavitud produce enfermedades y muerte entre los nativos, quienes, bajo la amenaza de la pistola, no pueden rebelarse. El terrestre también está enfermo (simbolismo de la podredumbre moral que caracteriza a los opresores). Y los Sahamisanos, con el aguante que caracteriza a los oprimidos, esperan y esperan la ocasión propicia, el tiempo en que el opresor se derrumbará, o mostrará una flaqueza, aun viéndose obligados a azotar a sus congéneres con un látigo bajo la amenaza del arma. El terrestre espera a su compañero para que le ayude, pero éste, también enfermo, muere en sus brazos al aterrizar y los Sahamisanos se acercan, con un brillo especial en los ojos (los ojos de Carlos) porque su espera ha terminado y podrán, al fin, comerse a los blancos, como buenos antropófagos que son. Así acaban todos los opresores, un día u otro. El porvenir pertenece a los oprimidos, a condición de aguantar, esperar, perseverar y permanecer unidos.

Carlos se ha alejado totalmente de la novela de London, tomando sólo las primeras páginas e inventando todo el resto, incluso el desenlace. La novela de Jack London es una bella historia de amor y aventura en los trópicos, pero Carlos ha utilizado la inspiración para realizar esta pequeña joya gráfica.
La ilustración de la denuncia del poder religioso la encontramos, a través de la aguda y penetrante mirada de Carlos, en el relato "El Misionero", adaptación de un pasaje de *Diarios estelares* de Stanislaw Lem. [4]

De la propia boca de un cardenal cargado de crucifijos se nos cuenta el cruel destino de un misionero gordinflón y de cara bonachona, el reverendo padre Oribacio (anagrama de "abrir ocio"). En su crítica del colonialismo, hemos visto que lo primero que se envía a un país son los misioneros, luego los comerciantes y, por fin, el ejército invasor. El misionero "evangeliza" a las masas crédulas, pacíficas, serviciales, bondadosas y hospitalarias, del planeta Urtama, los Memnogos. Tras haberles hablado de la Biblia, el misionero les relata, recreándose en ello, historias de su tema favorito: las vidas de los santos mártires, aquellas "vidas ejemplares" de hombres y mujeres que, por su fe, fueron sacrificados por los incrédulos en medio de las más horribles torturas. Como enseña que es así que llegaron a ser santos y a recibir la aprobación divina y ganar el cielo, los Memnogos, llevados por su cándido amor al misionero que tan buenas cosas les enseña, deciden condenar sus propias almas infringiéndole las más atroces torturas, dignas de la Santa Inquisición, para que alcance el glorioso premio. La declaración final de los hombrecillos es una denuncia atroz:

«¡Así que renunciamos con desesperación a nuestra salvación! ¡Todo con tal de que el amadísimo padre Oribacio tuviera la corona de mártir y la santidad! (...) No puedes imaginar lo difícil que fue para nosotros, ya que antes de la llegada del padre Oribacio a Urtama nadie aquí era capaz de matar una mosca!».



Otra adaptación de un pasaje del mismo libro, *Diarios estelares*, es "Agonalia".

A través de la experiencia de un explorador militar o policía, a quien Carlos define como un héroe de tebeo o de película, llamándole "el chico", el autor nos muestra a un testigo "ocular", portador de sus "ojos". Con él asistimos a un acontecimiento corriente en el planeta donde se encuentra, la llamada Operación Agonalia, que consiste "en vivir su propia muerte y conocer y saborear las sensaciones más sobrecogedoras. Gracias a un transformador de estímulos, el dolor se convierte en gozo y el que con una sola agoníano se siente satisfecho se deja matar de nuevo". Aquel es un lugar de torturas voluntarias para aficionados a emociones fuertes. El planeta se llama Dictonia (nos recuerda a Dictadura); el extraño personaje que acompaña al "chico" es el padre Darg, de los Destruccianos (Destructores), monjes robots de Dictonia.

Una sátira, pues, de un país bajo una dictadura, con apoyo del elemento religioso y cuyos habitantes, como el que está siendo placenteramente torturado hasta la muerte (luego resucitado y curado, y luego vuelto a torturar), representa a los súbditos de ese planeta que se complacen en la vida que llevan bajo la dictadura, gracias a la sutil y embrutecedora propaganda religiosa, económica y política.

Pero no hay que ver esto como si fuera historia pasada. Hoy vivimos en nuestras sociedades, calificadas de "democráticas", otra dictadura mucho más sutil y perversa. Lavemos nuestros ojos para ver claro... Meditemos...

Jonás en la isla que nunca existió.

Carlos nos ha dado una última obra que sin duda ha sorprendido a muchos y quizás defraudado a algunos. Su gestación ha sido larga, puesto que se ha extendido a lo largo de unos 14 años, alternándola con otros trabajos del autor, quien se ha sentido impulsado a ofrecernos un extenso prólogo de 33 páginas de texto, bocetos y dibujos, en el que explica que le apetecía personalmente realizar una historia de aventuras en la que pudiera disfrutar dibujando, derrochando imaginación y fantasía. Por otra parte, quería que su personaje principal, Jonás, fuera un niño normal y corriente, sin superpoderes, que no fuera un gran héroe, aunque se encontrase en situaciones fantásticas. Y nos dice:

«Lo que siempre intenté con este álbum era hacer una historia que pudiera ser disfrutada tanto por un público infantil / juvenil como por esos lectores adultos, como yo, que aún seguimos leyendo tebeos. Dejando claro, eso sí, que no es una historia pensada ex profeso para adultos.»

De esta manera nos advierte de que quizás no vamos a encontrar en este álbum lo que buscamos, o lo que esperamos encontrar en una obra del autor. Es honrado por su parte advertir al lector y, al fin y al cabo, hacer comprender que lo que vamos a leer es un tebeo que Carlos ha hecho primero para él mismo. Al lector le corresponde pues la responsabilidad de apreciar o no esta obra. Cada uno podrá hacer su propia lectura del libro y encontrar (o no) su placer y su satisfacción. En todo caso, la magia, el encanto, la belleza del estilo del dibujo de Carlos, la poesía del autor, está ahí y en el grafismo del artista sólo puede haber unanimidad en los lectores / contempladores.

La inspiración del guión, nos revela Carlos, viene de un mito de las Islas Canarias: el de la isla de San Borandón. Se trata de una isla "fantasma", que aparece y desaparece, y que siempre hay gente que dice haber estado allí, o algún marinero que afirma haberla avistado mientras navegaba.

Los dos elementos clave de esta obra son esos: Jonás, un niño normal y corriente, con nombre de profeta, explorador a pesar suyo, gran lector de tebeos, y la isla que nunca existió.

La historia, desarrollada en 120 páginas, es muy sencilla: Sadi (de sádica), "La Loba", ha logrado escapar de la prisión y va sembrando su huida de cadáveres. Consigue introducirse en la aeronave La vieja Singer (como la famosa máquina de coser), donde viaja Jonás, el nieto del ingeniero jefe de la Mastodont

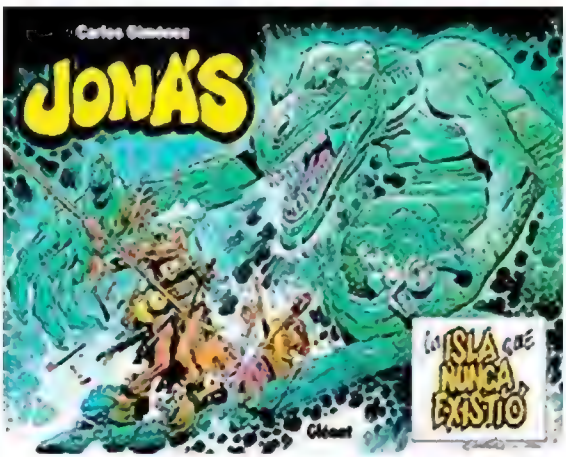
(gran empresa, como lo indica su nombre), rumbo a África, para asistir a la inauguración de la presa que abastecerá de agua el desierto de Nubidia. "La Loba" les obliga a aterrizar en la isla de Don Molondrón, una isla de leyenda que supuestamente no existe. Allí están Bombín y Bombón, una pareja de gángsteres de estilo años 30, él bajito y flaco y ella grandota y de formas exuberantes, que rivalizan con "La Loba" para apoderarse del tesoro de la isla, una montaña de cristal que es un gigantesco diamante. Los protagonistas conocerán múltiples peripecias, algunas de ellas humorísticas, y al final, los "malos" perecerán, víctimas de su codicia. Jonás hace amistad con un simpático animalito, al que llama Caramelo, que resultará ser un bebé dinosaurio, y con un vejete, mago, quienes le ayudarán en sus aventuras, además de los dos pilotos de la aeronave, Nafta y Sansón.

Cuando nuestros amigos se alejan de la isla en un barco, aquella desaparece. El deseo de Jonás es de poder volver a la isla.

La isla del Doctor Molondrón es el símbolo de ese sitio ideal, ese paraíso infantil donde los niños pueden vivir sus imaginativas aventuras y encontrar el calor de la amistad y el cariño, el amor, entre los seres humanos y con la naturaleza.

Esta bonita y simpática historia, bellamente y amorosamente realizada por Carlos, como siempre, con el grafismo que le caracteriza, es un hermoso poema en loor de los niños, esa gran constante de Carlos, quien deposita una mirada tierna y llena de afecto en ese Jonás tan humano, que es una representación del propio autor y un símbolo del niño con su lado imaginativo, lleno de pureza y candor. Se necesitan muchas de estas historias llenas de sentimiento en un mundo que se va endureciendo de tal forma que es vergonzoso a ojos de muchos el tener sentimientos, sobre todo sentimientos nobles, principios morales. En un mundo en el que se idolatra todo lo que es degenerado, Jonás es un balón de oxígeno que permite guardar cierto optimismo y pensar que todo no está perdido.

Jonás es la culminación de la mirada de un niño inocente y honrado en un mundo de adultos pervertidos y criminales.



Notas.

1. Brian W. Aldiss. Autor británico de la novela ***Invernáculo***, premio Hugo 1962, que inspiró a Giménez su obra *HOM*. Se publicó primero en episodios en la revista *Fantasy and Science Fiction*, en 1962, con títulos de episodios: 1. Hothouse (La gran Subida), 02/61; 2. Nomansland, 04/61; 3. Undergrowth (La Boca Negra), 07/61; 4. Timberline (Del lado de la Noche), 09/61; 5. Evergreen (...Y revivir para siempre), 12/61. En francés se publicó en la revista *Fiction*, números 100 al 104, de marzo a julio de 1962). La primera edición en libro se publicó en América en *paperback* bajo el título ***The Long Afternoon of Earth***, en 1962. Luego en Gran Bretaña, bajo el título ***Hothouse***, con 8.000 palabras adicionales. En España lo hizo Ediciones Minotauro, en julio de 1982, con reedición en 1991 y 2003.

Para datos adicionales, consultar: ***The Official Brian Aldiss Web Site*** y otros muchos sitios en internet sobre este autor.

2. La obra de Jack London ***The House of Pride*** data de 1912. Edición española en Alba editorial: *La casa del orgullo*. Serie de relatos inspirados en sus viajes por las islas Hawai, entre los cuales destaca "Koolau el leproso". London apreciaba la belleza natural de las islas y el encantador carácter de sus habitantes, lo que le llevó a escribir varios relatos ambientados allí, siendo consciente de las taras que existían, en particular la de la explotación del hombre por el hombre. Esas taras se extienden en nuestra sociedad como un cáncer mortal y están simbolizadas por la lepra, que realmente existía en las islas, llevada por los trabajadores chinos, como lo muestra London. La búsqueda del paraíso, del Edén, como se ve en el nombre de su personaje Martin Eden, resultó el reverso de la medalla en el descubrimiento de la realidad de la situación de las islas paradisíacas. London se inspiró en una plantación de Guadalcanal, en las islas Salomón, para su relato, cuando viajaba a bordo de su barco el "Snark" (nombre en homenaje a Lewis Carroll).

Referencias consultadas: Francis Lacassin: *Jack London ou l'écriture vécue*. Christian Bourgois éditeur, Paris, 1994 (en Francia, Robert Laffont han realizado una excelente edición de las obras de Jack London en seis volúmenes, en la colección *Bouquins*, dirigida y anotada por Francis Lacassin, con prólogos y documentos).

3. "Adventure", 1911. Versión española en las ediciones Valdemar, Madrid, 1998, colección *El Club Diógenes*.

Es una de las tres novelas de London donde la protagonista es una mujer. Joan Lackland es una proyección de Jack London (ver la consonancia u homofonía de ambos nombres) opuesta al colonialismo.

4. Sobre Stanislaw Lem, ver *espacioexterior.net* u otros muchos sitios que se pueden encontrar en inglés y español.

Referencias generales para este artículo:

Revista Flash-Back, 2, diciembre 2003. *Especial Carlos Giménez 1*.

Revista HOP!, 109, marzo 2006. *Especial Carlos Giménez*.

GRINGO Y DELTA 99. DOS SERIES BASALES

LUIS CONDE

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 6-VII-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Segundo texto del "dossier Carlos Giménez", redactado por Luis Conde para Tebeosfera en mayo de 2009

GRINGO Y DELTA 99. Dos series basales

De la época en que se desarrollaron las series *Gringo* y *Delta 99* surge el Carlos Giménez que se estaba forjando, el creador español de historietas más relevante de los años sesenta y setenta.

Antes apenas había realizado algunas páginas de miscelánea con el título de "Curiosidades", en 1959, y había participado en una serie de tiras detectivescas tituladas "Drake & Drake", ambos trabajos para la agencia Ibergraf. En aquellas tiras firmaban otros autores como José Carlos García, José García Pizarro y Manuel Zatarain sobre guiones de José Mallorquí. Participar en esa serie colectiva significó su prueba de fuego profesional en el campo de la historieta, donde comenzó a demostrar sus capacidades.
Los trabajos para Ibergraf surgieron mientras colaboraba como ayudante en el estudio de Manuel López Blanco, autor que siempre ha reconocido como su primer maestro en el mundo de los tebeos.

UN *FAR WEST* NEUTRO, PERO VIGOROSO

Gringo era una serie "del Oeste" en el sentido más tradicional del género, que sirvió a Giménez para ir desarrollando un estilo entonces incipiente pero que a lo largo de la colección se iría afirmando.

Aunque se data en 1963 como creación para la Agencia Selecciones Ilustradas, parece que desde 1961 ya andaba luchando a brazo partido con ella, con el Servicio Militar obligatorio interfiriendo en el proceso. Como objeto de comercio para el mercado internacional solicitado por Josep Toutain, el guión de Manuel Medina era uno más de los encargos de la agencia, continuado luego por Miguel González Casquel, Carlos Echevarría y el propio Giménez que se atrevió con alguno de los episodios, de los 24 que la componen.

La caracterización del personaje principal, llamado en realidad Syd Bicking pero al que todos llaman "Gringo", como los mexicanos denominan a sus vecinos del Norte, es un arquetipo estadounidense arrancado del cine y quizás de modo subconsciente de los tebeos españoles y los que circulaban entonces con orígenes europeos y americanos.

Entre los finales años cuarenta y la década de los cincuenta, en España se habían publicado varias series de historietas ambientadas en el mítico Oeste, algunas con gran éxito popular y que seguro Carlos leyó y coleccionó con avidez. Ejemplos como *El Pequeño Luchador* (1945) de Manuel Gago, *Cuto entre los sioux* (1946) de Jesús Blasco, *El Coyote* (1947) de Batet, *El Jinete Fantasma* (1947) de Ambrós, *Jim Huracán* (1959) de Jordi Buxadé, *Apache* (1959) de Luis Bermejo, *Tex Willer* (1948) de Galep, *Rayo Kit* (1949) de Juan G. Iranzo, *Pecos Bill* (1949) de Pier Luigi De Vita, *Audaz-Mani in Alto!*

(1949) de Roy D'Ami, *Cisco Kid* (1951) de José Luis Salinas, *Dos Hombres Buenos* (1954) y *Mendoza Colt* (1955) de Martín Salvador, *Jerry Spring* (1954) de Jijé, *Randall* (1957) de Arturo del Castillo y el muy reciente *Dick Relámpago* (1960) de Juan G. Iranzo, todos ellos debieron pasar por su imaginación y la memoria visual antes de plasmar sus bocetos y puestas en página. Aún alcanzaría a cotejar el innovador *Fort Navajo* de Gir en la deslumbrante revista francesa *Pilote,* que desde 1959 había empezado a circular incluso entre los aficionados y profesionales españoles, y seguro que también tenía en cuenta los cómics estadounidenses que llegaban a España en las versiones mexicanas de Novaro y entre los que figuraban *Roy Rogers* de Fred Harman y *El Llanero Solitario* de Charles Flanders, dos cumbres del "West" de todos los tiempos.

Estas colecciones del Oeste más populares que estaban entonces en el mercado español y que circulaban con versiones más o menos fieles a las originales extranjeras, aparecían junto al cine más presente como *El Zorro, Duelo al Sol, Fort Apache, Cielo Amarillo, Flecha Rota, Tambores Lejanos, ¡Viva Zapata!, Solo ante el peligro, Raíces profundas, Veracruz, Centauros del Desierto, La ley de la horca, El Zurdo* y aún el "spaghetti western" de Sergio Leone y sus seguidores. Todo ese imaginario debió ser filtrado por el joven dibujante para dar su propia versión en trazos limpios y eficaces, tímidos al inicio pero que se afianzaban a cada página.

Gringo es una serie estándar, llena de convenciones de acción y lances resueltos siempre a tiros, como era lo habitual en la época. Por no haber, no había casi ni presencia femenina, salvo algún personaje secundario, que la censura no andaba con melindres en esos años. Por ejemplo, Conchita, la novia mexicana del protagonista, enseguida desaparece de la serie tras un conflicto de acoso sexual..

Pero su mérito principal, si puede considerarse así, es la postura a favor de los débiles y pobres frente a las arbitrariedades de los poderosos. El héroe toma partido por los mexicanos en su enfrentamiento con los blancos nordistas, lo que choca más siendo él originario de esas tierras angloparlantes o en todo caso mestizas, pero con la huella del enfrentamiento aún reciente. Este justiciero que es capataz en un rancho cerca de Charco, al sur de Texas y del que no se sabe nada de la infancia, tiene como ayudante a Chucho López y ambos defienden a sus compañeros del rancho frente a los vaqueros gringos, que con su prepotencia humillan a las gentes sencillas del sur. Como hará, también, en los conflictos con los indios pieles rojas. Cabe pensar que esta toma de partido por los desheredados ya estaba presente en el guión y no era consecuencia de los sentimientos y la ideología progresista del dibujante, que muy pronto se dejaría ver en otras series subsiguientes.

En lo formal, el aspecto visual y la puesta en páginas, la serie no destaca especialmente de las contemporáneas españolas y aún las europeas. Parece que se vendió bien y sirvió a su creador gráfico para atreverse con nuevos proyectos, entre ellos alguna miniserie satírica como *Buck Jones* y *Tom Berry*, a lo que llegó sin mucho esfuerzo, porque en *Gringo* abundan los personajes caricaturescos, los tipos gesticulando humorísticamente, como tomados algo en broma. Acaso compensando la dureza de los malvados.

Vista desde hoy, el dibujo de la serie todavía asombra por su vigor y asimilación de hallazgos foráneos y propios. La composición en planos medios y primeros planos, con uso abundante de la trama y el medio tono, compite audaz con las sombras y negros muy recursivos. Las líneas cinéticas en las secuencias de acción refuerzan el dinamismo de las figuras en movimiento con mucha habilidad.

En España fue publicada en 1963 por Ediciones Manhattan en su colección específica del Oeste *El Gigante de la Historieta* (serie azul). Posteriormente la Editorial Ferma también la incluyó en sus colecciones del género, y en 1970 Ibero Mundial de Ediciones (IMDE) la reeditó de modo cronológico para la *Colección Ringo* en paralelo a la colección *Delta 99,* realizando Giménez en esta ocasión las primeras portadas con dibujos originales.

Una primera obra que todavía competía muy dignamente con otros grandes autores, cuando se republicó, en 1980, en la revista especializada del género *Hunter* junto a obras de Jesús Blasco, Jorge Longarón y Manfred Sommer. Tanto, que fue de nuevo reeditada completa por Ediciones Alonso en 1982 en gran formato.

CIENCIA FICCIÓN A LA MODA "DEL 68"

Delta 99 surge en 1968, también como una idea de Toutain sobre el género de la fantasía científica que está invadiendo el panorama de la historieta europea, tanto en las revistas juveniles como en las de adultos, debido al gran éxito europeo de *Barbarella* (1962) de Jean-Claude Forest y luego *Les Naufragés du temps* (1964) de Forest y Gillon, *Scarlet Dream* (1965) de Moliterni y Gigi, *Jodelle* (1966) de Pellaert, *Lone Sloane* (1966) de Druillet, pero sobre todo el gran éxito juvenil de *Valériàn* (1969) de Pierre Christin y Jean-Claude Mézières

Con un guión algo confuso de Jesús Flores Thies y luego de Víctor Mora (que firmaba como Roger), la serie será dibujada por Carlos Giménez hasta el número 8, contando con la colaboración de Adolfo Usero, especialmente en los números 5, 9 y 10.

También, como en el caso de *Gringo*, la serie está pensada para su explotación internacional aunque luego acaba publicándose en España. En esta ocasión, según se quejó el dibujante en alguna entrevista, la edición española sufrió mutilaciones al recortar las páginas en sentido vertical e inferior.

Este trastorno de la estructura y la autocensura de los aspectos eróticos empobreció la edición difundida entre los españoles entre 1968-1969 por IMDE. La posterior reedición en color de Buru Lan en 1972, en la revista fascículo *Drácula* no salvó los errores, y hubo que esperar a la realizada como homenaje en la Semana Negra en 1996 para poder apreciar las páginas originales. Sólo se recogían las páginas dibujadas por Carlos, en un tomo de unas 250 páginas.

Aunque el dibujante no se encontrase muy a gusto con el encargo y llegase a confesar que nunca entendió bien la serie, el trabajo formal salva con creces las torpezas del guión. Consigue escapar ocasionalmente a la rigidez de las páginas de tres tiras de viñetas enmarcadas y estandarizadas, y planifica rompiendo la tira y componiendo a media página o como le sugiere la situación. En varias ocasiones de lucha y pura acción, resuelve los movimientos sugeridos a plena página, tal y como el maestro Blasco había hecho con *Cuto en los dominios de los sioux*.

Llama la atención la utilización de tramas mecánicas, que sirven de vehículo para insertar secuencias oníricas o historias colaterales, alargando los relatos más convencionales, que siempre se resuelven en luchas violentas, combates y enfrentamientos dinámicos entre el protagonista y sus enemigos.

El héroe venido de otro mundo se adapta muy bien al terrícola y hasta viste a la moda del 68. La caracterización evoca al actor Terence Stamp, entonces en su cenit de popularidad. Los personajes femeninos, muy atrevidos para la época y que rozan lo permisible según los cánones de los tebeos de entonces (por si acaso, en la versión para España se censuraron), esas mujeres-niñas que había puesto de moda en el mundo Brigitte Bardot, eran los modelos ensoñados y según declaraciones de Giménez, todos los dibujantes que trabajaban para la Agencia Selecciones Ilustradas seguían los prototipos creados por Pepe González, el mejor dibujante de chicas. La co-protagonista, la pirata china Lu, será una de ellas, o su archienemiga "Peligro 1", otro prototipo. Una morena y otra rubia.

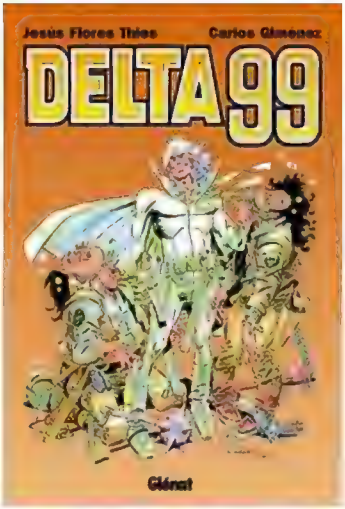
El dibujante va anclando sus gustos y desarrollando, ya imparable, un estilo propio en la creación de personajes. La influencia de la estética *hippy* se inserta sutilmente en la decoración de interiores, en el vestuario, los peinados, adornos, complementos y hasta la música y canciones que se utilizan como referentes de los personajes. Incluso en algunas páginas se ven guitarras en algún salón, como parte del mobiliario.

La planificación de las páginas acusa los ensayos de los grandes autores europeos, que entonces triunfaban, como "el montaje analítico" o descomposición de viñetas en mosaico de primeros planos, que impuso Guido Crepax en su serie *Valentina*. Y, por supuesto, la profundidad de campo con personajes en primer plano para captar la perspectiva y situar la acción al fondo. Algo en lo que era genial su maestro López Blanco.

Como en realidad el héroe es un agente especial venido del espacio para defender el orden y atacar a los criminales, su comportamiento y métodos son los consabidos, al estilo James Bond. Ayuda a la policía por libre y a él le ayudan los piratas chinos que le recogieron a su llegada a este planeta. Una especie de Superman de la época contracultural, aunque no mucho.

A medida que avanza la serie, se diluye el aspecto fantástico-futurista y se convierte en una más de superagentes

policiales, trufada de argumentos truculentos con seres vampíricos, ángeles del infierno, drogotas y narcotraficantes, sin olvidar conspiraciones supranacionales. Y, quizás por eso, Giménez fue perdiendo el interés, aunque le sirvió como ensayo general para su siguiente obra magna, *Dani Futuro*, en la que volcó todos sus experimentos apenas aquí insinuados. El avance de una serie a otra es gigantesco.



De hecho, su última autoría aparece datada en el número 10 y luego y hasta el final, la serie es continuada por Usero, Manel y Mascaró, que hacen lo que pueden por mantener el estilo impuesto por Carlos: una ciencia-ficción algo *sui generis,* con naves espaciales y robots muy particulares. Pero como su lanzamiento en España estaba vinculado a la serie "5 por Infinito" de Esteban Maroto, esta sí de fantasía científica y con la que compartía cuadernillo, el aspecto de "ciencia ficción para adultos" se mantuvo hasta el fin de la serie, en el número 25.

Con la perspectiva de los años transcurridos desde su creación, y considerando la evolución global de la obra de Giménez, estas dos series suponen el afianzamiento de un estilo vigoroso de su faceta de historietista de aventuras, que le hizo ser reconocido en España, Europa y América, donde surgieron imitadores. Desde ellas saltó con prestigio a otros nuevos desafíos, seguro ya de manejar sus recursos y adentrarse en su profesionalidad. Lo que no es poco, en este arte comunicador.

Las imágenes para esta página han sido obtenidas de los sitios: *carlosgimenez.com*, oficial de Carlos Giménez, *La biblioteca de Thule*, de Emilio A. Gil Álvarez, *Abandonad toda esperanza*, de Fran J. Ortiz, *Comic, historietas, tebeos*, de Horacio Díaz, y de *Tebeosfera*.

DELTA 99: EL CÓMIC QUE REVOLUCIONÓ EL MERCADO ESPAÑOL

DELTA 99. EL COMIC QUE REVOLUCIONÓ EL MERCADO ESPAÑOL

ANTONI SEGARRA

Edición:

DELTA 99 (2007, GLENAT), 2007

Resumen / Abstract:

Notas: Artículo que sirvió como prólogo del libro de Glénat Delta 99, recopilatorio de toda la obra de Flores Thies, Carlos Giménez, Víctor Mora y Adolfo Usero

DELTA 99: EL CÓMIC QUE REVOLUCIONÓ EL MERCADO ESPAÑOL

Es lamentable que en nuestro país, a diferencia de lo que sucede en Francia, no abunden las reediciones de nuestros autores y comics clásicos, presentadas de manera respetuosa y digna. Hasta ahora, la mayoría de estas ediciones han estado a cargo de aficionados individuales o colectivos que, sin estructura empresarial, se han visto obligados a ediciones limitadas y de difícil distribución. Con el agravante de que la carencia de capital y medios, ha hecho que muchas de estas reediciones dejasen mucho que desear en cuanto a calidad y fidelidad a la obra original. Aunque siempre hay algún ejemplo que contradice lo expuesto y cuando, raramente, se produce uno no podemos por menos de alegrarnos.

Ahora tiene usted una de estas excepciones en sus manos. Se trata de la edición en un libro integral de los primeros diez episodios de la serie *Delta 99* de Carlos Giménez. Esta obra la publicó en su día, junto con la serie *Cinco por Infinito*, la editorial Ibero Mundial de Ediciones en formato vertical de novela gráfica, y fue a través de sus páginas cómo Giménez se dio a conocer a un amplio público, el mejor narrador que posiblemente ha tenido el cómic en España. Hasta entonces sólo unos cuantos especialistas conocían *Gringo*, su trabajo anterior, producido y distribuido fuera de España por Selecciones Ilustradas y que sólo fue publicado aquí, en 1970, por Ibero Mundial de Ediciones gracias a la notoriedad conseguida por *Delta 99*. En 1968, cuando aparece *Delta 99*, el tebeo de aventuras hecho en España se había infantilizado hasta límites insospechados por culpa de una censura que actuaba con un rigor inimaginable, pero también, todo hay que decirlo, por culpa de unos editores y guionistas que habían elegido como paradigma el estilo impuesto por los guiones del primer *Flash Gordon*: narraciones simplistas y esquemáticas, en las que los "buenos" eran modelo perfecto de la fuerza puesta al servicio del bien y donde los malos eran seres abominables, codiciosos, lujuriosos y sádicos que pretendían dominar al mundo o, como mínimo, su particular entorno territorial. Claro que en *Flash Gordon* al menos había la inventiva de un universo distinto poblado de hombres con alas, ciudades arbóreas, bellas princesas submarinas y un sinfín de elementos fantásticos, exóticos y atractivos que los guionistas hispanos se afanaban en copiar adaptándolos a sus circunstancias.

En los tebeos de aventuras españoles la trama se resolvía expeditivamente con la espada o los puños. Y, casi nunca, se pretendía que el tebeo tuviera un contenido con pretensiones realistas o ideológicas. Excepto, claro está, aquellas que sin pretenderlo deliberadamente se leían entre líneas por ser un simple reflejo de la sociedad del momento, en todo lo que de peor tenía ésta. En cierto modo hay que reconocer a Víctor Mora el mérito de ser, con *El Capitán Trueno*, uno de los primeros guionistas en intentar romper estos planteamientos. Pero, con todo, esta serie seguía estando pensada para un público infantil y poco podía aportar a quienes habían crecido leyendo tebeos y al hacerse adultos querían seguir leyéndolos, pero con niveles intelectuales más altos. Por esto, con todos los defectos propios del momento y la circunstancia, *Delta 99* supuso una bocanada de aire fresco que a los adultos jóvenes de aquel momento nos permitió respirar hondo y seguir leyendo tebeos sin avergonzarnos.

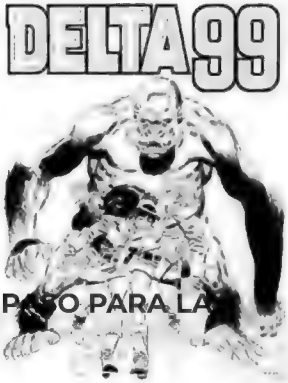
La idea inicial de *Delta 99* partió de Josep Toutain, director y propietario de una agencia de producción de comics, y más tarde editor, al que hay que reconocer sus intentos de renovar y dignificar el cómic español. Jesús Flores Thies primero y Víctor Mora después fueron los encargados de escribir los guiones. Para el dibujo se contó con Carlos Giménez, quien a partir del episodio octavo dio la alternativa a su amigo y excelente dibujante Adolfo Usero, como colaborador primero y como dibujante único a partir del episodio onecavo.

Si en lo que se refiere a los guiones ya hemos mencionado el claro esfuerzo de renovación de los autores, a lo que hay que añadir la introducción de un evidente erotismo todavía larvado para bordear la censura, las planchas de Carlos constituyeron una autentica revolución en el grafismo y el lenguaje con una planificación, un montaje, la introducción de diversos tipos de fundido y unos saltos elípticos insólitos hasta la fecha en el panorama del cómic autóctono. Ya desde la página de presentación las viñetas parecen perder su lugar, dimensión y colocación para ofrecer un lenguaje moderno y dinámico. Y a partir del segundo episodio Giménez comenzó a prescindir de la compartimentación en viñetas para trabajar la página como unidad narrativa. *Delta 99* es un cómic de ciencia ficción, categoría que había abundado en la producción nacional de tebeos, pero sin alcanzar mayor rigor argumental ni densidad narrativa. Ahora, las ideas de fondo se basaron en temas y planteamientos que estaban de moda en aquel momento, el año en que se estrenó la película de Kubrick, *2001, Una Odisea del Espacio*. El hombre no está solo en el Universo y civilizaciones más antiguas y avanzadas que la terrestre han de velar para que nuestra tecnología y nuestra fuerza nuclear, sumadas a nuestro belicismo y nuestra inconsciencia no sean una amenaza para los extraterrestres, que en este caso son presentados como pacíficos, bondadosos y generosos. Por esto Delta, el protagonista, que procede de la "Confederación de Planetas de las Tres Galaxias", es enviado a nuestro planeta para velar por la Tierra hasta que esta se encuentre preparada para integrarse en la citada Confederación. Y por lo pronto para controlar y aniquilar a Peligro 1, alienígena que ha tomado la Tierra como base de operaciones para atacar a la Confederación.

Delta tiene unas capacidades distintas y superiores a las de los humanos, de forma similar a Superman pero que nunca se concretan de manera precisa, es fuerte, inteligente y de una agilidad pasmosa. No es invencible y más de una vez corre grandes peligros en situaciones extremas. Cuando Peligro 1 es vencida, la serie cambia de planteamiento y a partir de entonces Delta luchará contra traficantes de droga, empresas de asesinos profesionales y toda clase de delincuentes que, como los clásicos malos, intentan subvertir en su favor el orden establecido. Sin que puedan faltar, fruto de la época, los misteriosos "camaradas" de una potencia no mencionada que quiere destruir a los EE.UU. y empezar una tercera guerra mundial para obtener el dominio del planeta y esclavizar a los humanos. Sorprendió en aquella época contemplar como las historietas de Carlos Giménez tenían fondos documentados y muy bien cuidados. Los típicos primeros planos de tantos tebeos, que servían a muchos dibujantes para obviar el dibujo de fondos y ambientes, aquí sólo se utilizaban cuando eran necesarios para la narración. Los personajes iban vestidos a la moda del momento, melenas, pantalones acampanados, camisas floreadas, minifaldas, grandes y vistosos pendientes, peinados exóticos, jerséis cuello de cisne, bikinis; y atrezzos apropiados para caracterizar a grupos determinados como el de "los sucios", especie de ángeles de la muerte motorizados que lucen símbolos nazis. Es asi, como cuando el guión nos dice que la acción transcurre en San Francisco, las viñetas muestran suficientes elementos como para que lo creamos realmente. Y lo mismo sucede si nos hallamos en un escenario de la guerra civil americana o en las cumbres del Himalaya.

En *Delta 99*, Carlos Giménez no había alcanzado todavía la madurez creativa que le convertiría en uno de los grandes maestros del cómic mundial, pero estaba a punto de conseguirlo. Sólo un año más tarde *Gaceta Júnior* publicaba ya las primeras planchas de la serie *Dani Futuro* y en la década siguiente se publicaron tres de las mejores obras del autor: *Hom, Koolau el Leproso* y *Érase una Vez en el Futuro*. Sin contar, con su obra básica, el extraordinario *Paracuellos*. Es así como en la historia del cómic español *Delta 99* ocupa un lugar destacado en los orígenes de la obra total de Carlos Giménez, lugar que, gracias a esta nueva edición de Glénat, contribuye a dar a conocer y a situar en su punto justo.

Carlos Giménez en 1968, año en que realizaba esta obra



CARLOS GIMÉNEZ Y DELTA 99. UN GRAN PASO PARA LA HISTORIETA ESPAÑOLA

ANTONIO MARTÍN

Edición:

DELTA 99 (2007, GLENAT), 2007

Resumen / Abstract:

Notas: Artículo que sirvió como epílogo del libro de Glénat Delta 99, recopilatorio de toda la obra de Flores Thies, Carlos Giménez, Víctor Mora y Adolfo Usero

CARLOS GIMÉNEZ Y DELTA 99. UN GRAN PASO PARA LA HISTORIETA ESPAÑOLA.

A finales de los años sesenta del siglo veinte, todos cuantos por entonces nos interesábamos por la historieta y los tebeos españoles, ya fuera como lectores profesionales o como incipientes teóricos del medio, descubrimos a Carlos Giménez gracias a la edición de su *Delta 99* por parte de Ibero Mundial de Ediciones.

Por supuesto, Carlos Giménez ya era sobradamente conocido en el mundo profesional de Madrid y Barcelona. Pero nosotros, que habíamos visto, y sólo quizá, las "Curiosidades" que dibujaba para la Agencia Ibergraf o con suerte algunas de sus tiras de la serie *Drake & Drake*, continuando a José Carlos Gracia, fuimos incapaces de relacionar aquellos trabajos firmados por Jiménez (con J) con el autor de Delta 99. Por ello, esta obra tuvo un especial interés e importancia, tanto en sí misma como por suponer la salida del autor a la actualidad y a la luz pública de la historieta española.

La publicación de *Delta 99* en España supuso uno de los primeros pasos en la revolución que la historieta española inició a finales de la decada de los 60 y que desarrolló a lo largo de los años 70, sin que acabara de culminar debido a la distorsión que desde finales de los 70 y en los 80 produjeron, complementariamente, el falso "boom" de las revistas de cómic adulto y la siguiente irrupción masiva, y parece que definitiva, de los comic books de superhérocs y del manga japonés en el mercado español. En cualquier caso, es un hecho que en cierto modo la pequeña "revolución" (tampoco exageremos el concepto) de la historieta española comenzó con Carlos Giménez. Claro que al mismo tiempo y dando pasos tan importantes como él a finales de los años sesenta estaban Enríc Sió, Víctor de la Fuente, Esteban Maroto... y muy poco después Antonio Hernández Palacios, Calatayud, Ventura y Nieto, El Cubrí, Beá, etc.

Eran años de conformismo. En aquellos momentos no había muchas historietas de calidad para llevarse a los ojos en España. Y no por falta de grandes dibujantes, que los habia, de todas las edades y en todos los géneros. No olvidemos que a finales de los años sesenta confluyen en la historieta española las llamadas escuela madrileña, la escuela valenciana y los dibujantes catalanes, o que viven y trabajan en Cataluña, lo que supone que para aquel periodo podemos citar de un tirón a artistas tan importantes como Martín Salvador, García Pizarro, Zata, Casarrubio, Bielsa, etc., más Quesada, Bermejo, Leopoldo Sánchez, José Grau, José Ortiz, etc., más Longarón. Cueto, Florenci Clavé, Pepe González, Luis García, Usero, Jordi Bernet, Vázquez, Francisco Ibáñez, Figueras, Jan y tantos y tantos más. Pero, ocurría que la mayoría de dibujantes trabajaban a través de las varias agencias de producción, establecidas en Madrid y Barcelona, para los mercados exteriores o habían aceptado y padecían las condiciones y limitaciones impuestas por los editores de revistas y tebeos infantiles españoles. Y ello, en una mayoría de casos, se traducía en un buen hacer y un excelente dibujo, inscritos en el conformismo de la sociedad española de aquellos años, o lo que es lo mismo: buenos dibujos para historietas sin interés.

Delta 99 nació como fruto de la iniciativa empresarial de José Toutain, director y co-propietarío de la agencia de producción de cómics Selecciones Ilustradas, como parte de lo que el propio Toutain llamaba "trabajos de sindicación", refiriéndose con terminología seudo norteamericana a las series de historietas producidas por iniciativa de la propia agencia y no por encargo. Esto, evidentemente, solo fue posible a partir del momento en que Selecciones Ilustradas, y mas concretamente Toutain, logró afianzar una gran cartera de clientes potenciales y desarrollar su pequeña primera acumulación capitalista, lo que permitió invertir dinero en obras "propias" y encima sin que ello implicase ni supusiera grandes sumas.

Toutain encargó los guiones de la nueva serie a Jesús Flores Thies, militar de carrera, dibujante aficionado, escritor a ratos y un poco hombre para todo, que frecuentaba Selecciones y era amigo de todo el mundo. El personaje protagonista, el título de la serie y la idea inicial fueron obra del propio Toutain, que, enmascarado en su seudónimo de Roger, encargó a Flores Thies los guiones de una serie que tenía que estar protagonizada por un extraterrestre con poderes extrahumanos que venía a la Tierra para luchar contra el Mal. Flores Thies escribió el primer guión, que fue corregido varias veces y reescrito siguiendo las pautas que marcaba Roger, hasta llegar al guión que se publicó, con resultados que no gustaron demasiado a Flores según este nos cuenta: "sólo el [guión de] Tres Cruces Blancas es integramente mío, los demás fueron más o menos modificados por Toutain según su criterio que, en algunos casos, liaba y confundía el petardo de guión. Si aquella serie valía algo era indudablemente por Carlos". Pero en la pequeña crónica anecdótica del cómic español ha quedado el dato de que *Delta 99* fue una idea de Toutain.

El director de la agencia quería que la serie se publicase en España, para que esta edición le sirviese para motivar las ventas en los mercados internacionales. Y para ello recurrió a su amigo José Mª Arman, propietario y director de Ibero Mundial de Ediciones, quien a su vez estaba interesado en renovar su oferta editorial, para lo que compró los derechos de las series *Delta 99* y *5 por Infinito* y las presentó juntas en un mismo tebeo, en formato cuarto vertical, bajo el título genérico *Delta 99*, con 48 páginas en blanco y negro y cubierta original en color de Carlos Giménez y con el subtítulo "Historias Gráficas de Ciencia-Ficción para Adultos". Cada número contenía un episodio completo de 24 páginas de Delta, dibujado por Giménez, y un episodio de 24 páginas de Infinito, serie creada por el Grupo de la Floresta (Usero, Torrents, Peña, García y Maroto) y después continuada en solitario por Esteban Maroto, también por cuenta de Selecciones Ilustradas.

En lo editorial, lo más importante es que la nueva publicación tenía un formato distinto a los habituales entonces de los tebeos infantiles españoles y se presentaba como dirigida a un público lector adulto -por sugerencia que un especialista en cómics planteó a Arman para intentar salvar las normas censoras que por entonces afectaban a todo tipo de historietas para niños y jóvenes. Arman lo hizo así y *Delta 99* logró colar-. Se bordeaba de esta manera el Estatuto de Publicaciones Infantiles dado por el Ministerio de Información y Turismo como derivación de la Ley de Prensa de Fraga, y se lograba evitar la fuerte censura entonces existente para los tebeos para niños, aunque no la autocensura que lateralmente se derivaba de dicha Ley. Hoy, a las alturas de 2007, todo esto parece ficción, pero entonces era cruda realidad y fue así como se dio un paso más para comenzar a abrir la puerta —apenas un resquicio— a una nueva dimensión en la que los adultos podían convertirse en lectores de historietas, sin vergüenza y sin ese sentimiento de "culpabilidad social" que en los años sesenta aún llevaba a muchos hombres a disfrazar su interés por el cómic bajo mil excusas.

Junto a todo ello, la serie *Delta 99* aportaba importantes novedades al panorama de la historieta española de los años sesenta gracias especialmente al trabajo de Carlos Giménez, quien creó un personaje gráficamente muy distinto y evolucionado respecto al modelo habitual del héroe del tebeo español de aventuras. *Delta 99* y *5 por Infinito* se publicaron abundantemente en toda Europa, México, Brasil... y alcanzaron gran éxito en los mercados exteriores, llegando a influir en muchos dibujantes de todo el mundo. A este respecto recuerdo, como ejemplo, las cartas entusiastas que en los años 70 me escribía Al Williamson para contarme cómo él y otros dibujantes americanos amigos suyos habían "alucinado" ante la edición mejicana de ambas series, específicamente por el dibujo.

Entre nosotros, la edición de *Delta 99* resultó una absoluta novedad en el panorama editorial del tebeo español de finales de los años 60 y marcó, junto con muy pocos ejemplos más, el inicio de una nueva época en la historieta y el tebeo españoles. Y ello pese a los muchos fallos y errores que Ibero Mundial acumuló en esta colección, tanto en los 10 episodios dibujados por Carlos Giménez, como en los siguientes, realizados por Adolfo Usero cuando Carlos decidió dejar la serie para orientarse hacia otros trabajos que le interesaban más. Después siguió el personaje Manel Ferrer y a este le sucedió Collado. No fue solo el baile de dibujantes lo que finalmente mató la edición española, los guiones perdieron progresivamente su interés inicial, según Víctor Mora se iba desinteresando de ella o se servía de Delta para hacer humor fácil, los dibujantes trabajan con menor motivación y la editorial española destrozaba y remontaba páginas, se cargaba la puesta en página y el lenguaje narrativo para acomodar el material a las 48 páginas del formato editorial.

Y aún seria peor cuando en 1972 Buru Lan de Ediciones publicó Delta 99 en la segunda época de su colección de fascículos *Drácula*, en una edición en la que se colorearon los dibujos y se reescribieron los guiones.

Nos queda la obra de Giménez, recogida fielmente en esta edición de Glénat, con la que podemos valorar los niveles que el autor había alcanzado ya y desde los que iba a dar su siguiente paso firme con la serie *Dani Futuro*, comenzada en 1969 y producida y editada por la revista *Gaceta Júnior*. En aquel momento Carlos Giménez estaba leyendo, mejor dicho devorando, cuanto se le ponía a mano. Poesía, novela, tebeos de todas las procedencias, panfletos políticos... con un especial gusto y placer por la ciencia ficción. Gusto que se demuestra en *Dani Futuro*, serie en la que puede descubrirse las ganas con las que se enfrentaba con los problemas de imaginación y representación de otros mundos y otras edades futuras. Ejemplo de su interés por la ciencia ficción son las muchas y muy buenas ilustraciones que realizó en aquellos años para la revista *Nueva Dimensión*, algunas mano a mano con Adolfo Usero, así como para numerosos fanzines del género. Como ejemplo importante de sus preferencias en aquellos años nos queda también el cartel "¡¡Fantástico!!", que realizó en 1969 para su edición mancomunada por la revista *Bang!* y el C.L.A., protagonizado por un personaje que recuerda a Delta 99 y que avanza a Dani Futuro. Un cartel hoy olvidado que recordamos hoy, aquí, en estas páginas.

En la década siguiente y partiendo de Delta 99, Carlos Giménez concentró en sí las varias actividades de dibujante, guionista, profesional crítico concienciado, defensor de los derechos de autor de los historietistas, asesor y consejero de cuanto dibujante explotado se le puso por delante y hasta agitador cuando la ocasión lo requiso, amén de dibujante y autor antifranquista, hombre público y hombre total a secas. Por supuesto todo ello no está en Delta 99,se produce a lo largo de la década siguiente. Pero es a partir de esta obra cuando y como Giménez va a comenzar a reflexionar sobre su condición de dibujante. Lo que le llevará a proclamarse en los 70 como un profesional de la historieta en tanto que medio de comunicación. Y ahí está para probarlo su obra en la revista *El Papus*, modelo de periodismo gráfico a través del cómic y del cómic como medio que va mucho más allá de lo meramente recreativo y supera de largo el infantilismo que durante décadas había afectado a la historieta española.

EL GLORIOSO PASADO DE DANI FUTURO

ALFONS MOLINÉ

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 6-VII-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Tercer texto del "dossier Carlos Giménez" en el que el estudioso de los tebeos Alfons Moliné aborda un estudio pormenorizado de la obra Dani Futuro, de Víctor Mora y Carlos Giménez

EL GLORIOSO PASADO DE *DANI FUTURO*

Para muchos seguidores y estudiosos de la obra de Carlos Giménez, su serie de ciencia-ficción juvenil *Dani Futuro*, guioinzada por Víctor Mora, constituye un "antes" y un "después" en su obra. Después de trabajos puramente alimenticios como *Gringo*, con *Delta 99* ya empieza a despuntar como el gran profesional que será a lo largo de la década de los 70. Tal despunte alcanza su eclosión total con *Dani Futuro*, en la que quedará de manifiesto su maestría como narrador gráfico, fruto de sus experiencias y aprendizajes acumulados hasta entonces. Pese al sector de público que estaba destinado, la serie supo revelarse como un producto fresco, innovador, que evidenciaba que, por aquel entonces, algo estaba realmente cambiando en el panorama del tebeo español.

Dani Futuro fue creada para el semanario juvenil *Gaceta Junior*, un título clave que, junto con otros como *Strong*, *Trinca* o *Gran Pulgarcito*, que, entre finales de los 60 y principios de los 70, constituyeron el escalón intermedio entre el tradicional tebeo tipo Bruguera -que ya estaba hallándose en pleno período de declive, al menos creativamente, si no comercialmente- y las publicaciones de cómic para adultos que despuntarían a partir de la segunda mitad de los 70.

Aunque *Gaceta Junior*, nacida en 1968 y editada por Unisa (Universo Infantil, S.A.), había sido en sus inicios una publicación cuyo material historietístico era mayoritariamente extranjero -procedente en su mayoría de la revista italiana *Corriere dei Piccoli* y del semanario belga *Tintin* (1)-, a partir de su número 50 inició un ambicioso plan de material de producción propia, impulsado primordialmente por Antonio Martín, entonces redactor-jefe de la revista. Fue así como excelentes dibujantes como Carrillo, Jan, Jordi Buxadé, Bernet Toledano, Chiqui de la Fuente, Adolfo Buylla, Madorell, Rojas de la Cámara y otros aportaron su grano de arena a la misma. Una de las apuestas más notables de dicho plan fue la creación de *Dani Futuro*, de la que los lectores de Gaceta Junior pudieron descubrir por vez primera a finales de 1969, a modo de preestreno, en una historia corta de 4 páginas aparecida en el Almanaque 1970 de la revista, *¡Looocura musical!*

Pocos meses después, Dani y compañía hacían su entrada oficial en el nº 75 de Gaceta Junior (19 de marzo de 1970) con su primera aventura, *Mundo perdido, mundo ganado*, en la que se sentaban las bases argumentales de la serie: Daniel Blancor, el joven hijo de un reputado científico, se dirige en avión a reunirse con su padre en una base en Alaska. Durante el trayecto, el avión se estrella y Dani y el piloto son considerados desaparecidos. Más de un siglo después, Dani despierta de un largo letargo: no murió en el accidente, sino que quedó hibernado y fue reavivado. Tras descubrir con horror que su padre ha desaparecido para siempre, conocerá a los que, a partir de ahora, serán sus compañeros de aventuras: la gentil Iris, su tío el doctor Dosian, Jorge el robot, etc., con los cuales iniciará una nueva existencia en el siglo XXII. Durante los siguientes números de la revista, las aventuras de Dani ocuparán un lugar de honor, abarcando las 8 páginas centrales a color.

Dani Futuro tenía todos los números para convertirse en un éxito popular: el dibujo de Giménez muestra a un profesional plenamente maduro, recreando un mundo de ciencia-ficción en el que da rienda suelta a su imaginación creadora, tanto en el diseño de naves y edificios -con un guiño a Gaudí y su Sagrada Familia en una viñeta del segundo episodio de la serie, *El tiburón asesino*- como en la planificación de escenas -la página 14 del episodio *Cuando el monstruo* ataca fue considerada por los especialistas como todo un ejercicio de narrativa visual-, demostrando plenamente que experimentación y comerciabilidad no son en absoluto incompatibles en el mercado tebeísitico. A todo ello hay que unir la labor de Mora a los guiones -si bien el citado *Cuando el monstruo ataca*, uno de los mejores de la serie, fue obra de Luis

Vigil- en los que supo unir al elemento aventurero -nuevamente pese a tratarse de un producto para jóvenes- cierta crítica social, acorde con la ideología de la época, todo ello aderezado con matices ecológicos, como ya empezaba a ser de moda en aquellos nacientes años 70.

No obstante, el impacto despertado por la recién inaugurada serie no logró frenar las bajas ventas de *Gaceta Junior*, que tras 81 números cesaba su publicación, quedando así "colgado" uno de los más ambiciosos proyectos de la Historieta española de aquella década. Poco después, aparecía un número *Extra Primavera-Verano* de *Gaceta Junior* en el que el editor se despedía definitivamente de los lectores y anunciaba la continuidad de la revista en forma de álbumes con los personajes de la misma, incluyendo uno que estaría dedicado a *Dani Futuro*. Pero nada de esto llegó a materializarse, desapareciendo definitivamente poco después Unisa del mapa editorial.

A finales de ese mismo 1970, la revista *BANG!*, pionera en la información y estudio sobre la Historieta en España, dedicó un amplio y excelente dossier a *Dani Futuro*, que incluía entrevistas a sus dos creadores y la última (por entonces, evidentemente) aventura del personaje que no pudo publicarse en *Gaceta Junior*, *El planeta del pasado*. Cabe destacar que, paralelamente, *Dani Futuro* se publicó igualmente en el diario barcelonés *La Vanguardia* -perteneciente, de hecho, al mismo grupo editorial que Unisa- en entregas de media página.

Mora y Giménez hubieron de luchar para reivindicar sus derechos sobre su creación; en espera de que la recuperación de los mismos se materializara, realizaron *Iris de Andrómeda*, una aventura en solitario de la compañera de Dani, y *Ray 25*, otra serie de ciencia ficción que, eventualmente, fue publicada en el venerable semanario belga *Tintin*. Fue precisamente en las páginas del mismo donde *Dani Futuro* logró hallar "exilio" a partir de su nº 6 de 1971; tras republicarse allí el material aparecido originalmente en *Gaceta Junior*, continuaría apareciendo en nuevas aventuras, las cuales serían recogidas en álbumes por Lombard, editora de *Tintin*, además de ser traducido a otros países, incluyendo Alemania, Italia, Portugal, países nórdicos, países árabes y hasta Argentina, donde en la veterana revista *Billiken* de dicho país fue rebautizado, curiosamente, como *Astropibe* (¿nombre acaso inspirado por el *Astroboy* de Osamu Tezuka, cuya serie de anime de los 60 fue difundida por la televisión argentina?).

Este despliegue internacional de *Dani Futuro* propició, lógicamente, su regreso "de rebote" al mercado español, haciéndolo de la mano de Editorial Bruguera, a partir de 1973 y en las páginas de su semanario *Tío Vivo*, lamentable y previsiblemente con el poco cuidado propio de esta editorial: rotulación mecánica, coloración descuidada, etc. Aún así, Bruguera llegó a dedicar dos álbumes de tapa dura al personaje (que aparecieron igualmente, con el número de páginas reducido, como sendos cuadernos dentro de la colección *Grandes aventuras juveniles*).

Pese a este éxito, la magia de los primeros episodios empezó a desvanecerse en las siguientes entregas aparecidas en *Tintin*: si en*Gaceta Junior* había sido una de las series estrella de dicha revista, en la publicación belga *Dani Futuro* tan solo era una serie más
. Por otra parte, mediados ya los 70, Giménez estaba empezando a dar un giro a su carrera, abandonando los trabajos puramente "de encargo" y elaborando un cómic más comprometido y maduro, con obras como *Hom*. De este modo, *Dani Futuro* se despidió de los lectores de *Tintin* a principios de 1976, habiendo cumplido su misión y cerrando una etapa en la carrera de Giménez para dar paso a otra más adulta. La influencia de *Dani Futuro* puede rastrearse en otras series de ciencia-ficción juvenil hechas por autores españoles, tales como *Los compañeros de Univerzoo*, creada por Mora y Adolfo Usero en 1974 para el semanario francés *Pif*,o *Los robinsones de la Tierra*, ilustrada por Alfonso Font con guiones de Roger Lecureux para la misma publicación a partir de 1979 (y ya comentada por el autor de estas líneas en el dossier Alfonso Font publicado por Tebeosfera). había sido una de las series estrella de dicha revista, en la publicación belga

Pocos años después, a finales de 1980, ya en pleno boom del cómic adulto, tiene lugar la siguiente tentativa de editar *Dani Futuro* en España. La editorial Hitpress, rama juvenil de Toutain Editor, lanzó la colección *El tebeo semanal*, editada en el clásico formato de cuaderno apaisado. El material, publicado en blanco y negro, hubo de sufrir sus correspondientes retoques para adaptarse a este formato, si bien dichos retoques fueron realizados de manera cuidada por el propio Giménez. A destacar asimismo las excelentes portadas a color elaboradas por el autor especialmente para esta edición. Desgraciadamente, este intento de recuperar el popular cuadernillo no cuajó, adoleciendo la colección de una deficiente distribución, y cesando a los 12 números.

Dando un salto hasta 1998, la editorial Planeta-DeAgostini lanzó por fin una edición integral que recogía todo el material en siete cuadernos en su formato original y en blanco y negro, todo ello complementado con artículos sobre el personaje y sus autores; no era ajeno a este feliz rescate el hecho de que el director editorial de PdA no era otro que Antonio Martín, el hombre que había "apadrinado" a *Dani Futuro* casi dos décadas atrás. En todo caso, es de suponer que Ediciones Glénat, actualmente dedicada a recuperar la obra de Giménez a la par que a presentar las nuevas producciones del autor, se dedique a recuperar próximamente la saga de *Dani Futuro* en una edición en tomos de tapa dura que pueda considerarse como la definitiva.

(1) De hecho, y al cesar su publicación la edición española del semanario *Tintin*, esta última se fusionó con *Gaceta Junior*, pasándose a llamar a partir de su nº 17 *Gaceta Junior-Tintin* hasta su cierre.

EL RAPTO DE GANIMEDES. VIÑETAS DE MEMORIA

LOMBILLA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 7-VII-2009

Reseña:

PARACUELLOS (1977, AMAIKA)

Sección:

La nave de los locos, 3

Resumen / Abstract:

Notas: Cuarta entrega del "dossier Carlos Giménez" incluido en el núm. 3 de Tebeosfera, especial "La generación del compromiso". A la derecha, secuencia de viñetas de la obra reseñada, con el "Berzas", una de las imágenes seleccionadas por Lombilla para illustrar este artículo.
Palabras clave / Keywords:

Guerra civil española, **Paracuellos**/ Spanish Civil War, Paracuellos

EL RAPTO DE GANIMEDES (Viñetas de memoria)

Recuérdalo tú y recuérdalo a otros,
Cuando asqueados de la bajeza humana,
Cuando iracundos de la dureza humana:
Este hombre solo, este acto solo, esta fe sola.
Recuérdalo tú y recuérdalo a otros.
LUIS CERNUDA

Me duele este niño hambriento
como una grandiosa espina,
y su vivir ceniciento
revuelve mi alma de encina.
MIGUEL HERNÁNDEZ

Las guerras no acaban nunca. Cuando la barbarie se apodera de un país y lo desangra brutalmente, no basta con vomitar un exultante parte por asustadas cretonas para que todo acabe. Ni la guerra civil española terminó aquel 1º de abril de 1939, ni llegó la Paz. Sólo llegó la Victoria. Y esa Victoria no era más que otra cara de un cruel dios bifronte. La victoria fascista fue un larguísimo y feroz epílogo de la guerra civil dominado por una rapaz invencible, vigilante desde su prepotente atalaya de poder absoluto. Alta y omnipresente, esa rapaz extendió con orgullo de cazador sus poderosas alas para ensombrecer la vida de varias generaciones de españoles. Franco, César redivivo, quizás porque nadie tuvo valor para susurrarle al

oído su carácter mortal, se creyó un dios y convirtió a España en su particular Olimpo fascista donde todos vivían felices, o eso al menos decía la propaganda. Y como Zeus tronante, no dudó este esforzado caudillo, padre amoroso, en convertirse en esa águila invicta para raptar a todos los niños pobres, a los hijos de los malos rojos para redimirlos educándolos en los buenos preceptos del munífico nacionalcatolicismo que los iba a transformar, por la gracias de Dios, en buenos patriotas.

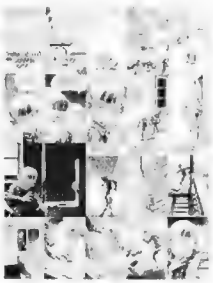
La historietas "Noche de reyes", y el comienzo de la primera historia de esta serie.

Víctimas del hambre, la enfermedad, el frío, el sadismo y la arbitrariedad, cientos de niños perdieron su infancia en un complejo penitenciario bautizado, eufemísticamente, como Auxilio Social.

De igual manera que Primo Levi contó el Holocausto o Solzhenitsyn mostró el sistema carcelario estalinista, Carlos Giménez, uno de aquellos niños españoles que vivieron su infancia en los hogares de Auxilio Social, dejó constancia de aquel infierno falangista con sus memoriosas viñetas de *Paracuellos.*

Lejos de ser una comparación descabellada, los colegios de Auxilio Social de la España de Franco se nutrieron del mismo elemento de maldad y odio que los gulag rusos o los campos de exterminio nazi. Si bien es cierto que habría una diferencia cuantitativa, la esencia misma del hecho, aquello que constituye la naturaleza de esos centros, llámense lager, gulag o colegios de auxilio social, es la misma: el material del que están hechas las pesadillas. Unas pesadillas que son, se quiera o no, herencia de todo un país. Por eso no se pueden olvidar. Por eso había que leer *Paracuellos*, la monumental obra de Carlos Giménez cuyas viñetas son una sucesión de pequeños ensayos sobre la condición humana y una colosal denuncia del terror franquista. Este documento biográfico, precursor de esa recuperación de la Memoria Histórica que tanto ha galvanizado la miserable vida política española de los últimos años, es una obra fundamental, necesaria e higiénica. Quizás aún sea pronto para que a un dibujante de historietas, aunque tenga la talla de Carlos Giménez, le den el Príncipe de Asturias, ese premio creado para dar lustre a una institución anacrónica; pudiera ser que la extraordinaria arquitectura narrativa y formal que ha desarrollado en el papel este autor a lo largo de su prolífica carrera, no pueda competir con la arquitectura británica de corte "High Tech" de Norman Foster, con más cimientos pero con menos gracia. Tal vez. Sin embargo, cuando miramos los ojos de cualquiera de los niños de *Paracuellos*, esos ojos grandes, expresivos, tiernos, asustados, traviesos, líricos...; cuando miramos esos ojos y lloramos y reímos con ellos, pensamos que quizás a esos desdichados niños no les gustaría verse relacionados con un premio que da una institución que es heredera directa del águila franquista que provocó su situación. Probablemente a Modesto, alias "Demonio", que no tiene ni padre ni madre; o a Carlos, que no tiene padre y su madre está tuberculosa en un sanatorio de Bilbao; o a "Confitura", al que abandonó su padre y su madre es de la vida; o a Rudy, que tiene al padre en la cárcel por rojo; o a "Pirracas", que se come las moscas y hurga en los devueltos, le

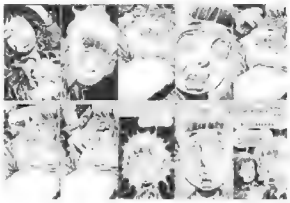
importe un bledo que a Carlos Giménez, su cronista, le den el Príncipe de Asturias de las Artes. Estos niños, expulsados de la infancia de manera brutalmente prematura, aprendieron muy pronto que los reyes no existen. En una de las historietas de *Paracuellos*, "Noche de reyes, Paracuellos del Jarama, 1950" (pp.16 y 17), que es, como todas, un mazazo a la conciencia, Carlos Giménez nos cuenta cómo el día 6 de enero por la mañana les iban quitando a todos los juguetes que los "Reyes magos" (obsequio de los Estados Unidos a los niños españoles), les habían traído la noche anterior. Estos niños sólo deben creer en los príncipes y reyes de los tebeos, esos tebeos que fueron un alegre oasis dentro del negro océano de crueldad de los centros de Auxilio Social. Esos tebeos que salvaron a Carlos Giménez del ominoso futuro de entrega a la causa franquista al que iban abocados todos los "Ganimedes" españoles. Quisieron hacer de él un copero de los dioses falangistas pero *El Cachorro*, el entrañable y dinámico personaje de Juan García Iranzo, vino en su ayuda abordando con valentía y decisión aquella nave de filibusteros con yugo y flechas en el pecho para rescatarlo y hacer de él, pasado el tiempo, el grandísimo dibujante que es. Como si fueran unos torpes piratas del Caribe, a los falangistas del Auxilio Social el tiro, en el caso de Giménez, les salió por la culata.



"Sed", "Los tebeos del Jamao", son varias de las historietas que menciona el autorr en el texto.

«¿Cuántos siglos caben en las horas de un niño?», se preguntaba en la obra *Ocnos* el poeta Luis Cernuda recordando con nostalgia su feliz infancia sevillana. Sin embargo, ese melancólico interrogante acerca de una infancia feliz en la que el tiempo no existe, aplicado a los niños de *Paracuellos*, cobra una inquietante dimensión. Dentro de cualquiera de los centros de Auxilio Social que Carlos Giménez nos muestra bajo el genérico nombre de uno de ellos, Paracuellos del Jarama, el tiempo sí que debío de existir. Mas sería un tiempo denso, una sustancia viscosa pegada a los cuerpos diminutos de esas víctimas tardías de la guerra. La gozosa duración dilatada del tiempo en la feliz inconsciencia infantil de *Ocnos*, se tornaría castigo eterno en el infierno falangista de Auxilio Social. Con el estómago vacío el tiempo necesariamente ha de pasar con dolorosa lentitud. ¿Cuántos siglos durarían las horas de los niños de *Paracuellos*...?

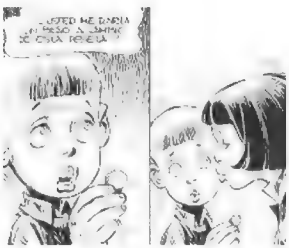
En la primera historieta, "1953, carretera de Aragón, Km. 14, Madrid" (pp. 3 y 4), con un excelente ritmo narrativo lleno de acertadas viñetas sin palabras, nos cuenta Carlos Giménez cómo el hambre obligaba a estos niños a rebuscar en la basura cáscaras sucias de naranja y cómo eran castigados por el implacable instructor falangista a abofetearse mutuamente. El hambre como continuo instrumento de tortura. El hambre y la sed, pues, como vemos en el capítulo "Sed, Paracuellos del Jarama 1951" (pp.18 y 19), estos niños fueron condenados como Tántalo a pasar hambre y sed. Las crueles guardadoras, parcas insensibles, usaban continuamente el hambre y la sed como sádico castigo. En "Los tebeos del majao, Auxilio Social hogar general Mola, Madrid 1948" (pp.38 y 39), la directora, la gorda y antipática directora del centro, castiga a los niños sin comer hasta que no aparezcan unos tebeos que le han desaparecido a Angelito de la Fuente, su "jamao", es decir, su favorito. Para mitigar el hambre, un niño salta por la ventana sin ser visto para arrancar la rama de un árbol. Mientras unos se comen las hojas y los tronchos, otro se come las suelas de crepé de sus sandalias y, otro más, come papel. Al final, al niño que arrancó la rama, el "Berzas", lo castigan durante tres días dándole de segundo plato un palo que, «Si no era muy duro, el "Berzas" se lo comía».



El hambra y la ignorancia, incluso sobre los fundamentos de la vida, atenazó a los "niños de los hogares de Auxilio social".

Este envilecimiento al que fueron sometidos los niños de *Paracuellos*, este despojo de la condición humana que lleva a comerse las suelas de unas sandalias, o a tomarse una sopa llena de bichos como ocurre en "La visita, Paracuellos 1950" (pp.14 y 15), alcanza una indigna sublimación cuando algún niño, víctima como todos, se convierte en cómplice de los carceleros. Como los kapos de los lager nazis, en las páginas de *Paracuellos* encontramos ejemplos de niños traidores a su propia condición. Los niños de la primera historieta que comen de la basura, son castigados precisamente porque un compañero los denuncia. Reconvertido en secuaz del instructor, este inconsciente kapo orgulloso de servir al "amo", es premiado con la escasa merienda de los otros dos. En "La siesta, Paracuellos del Jarama, 1950" (pp. 26 y 27), nos estremece Carlos Giménez contándonos cómo a la iniquidad de unas guardadoras, capaces de obligar a los niños en verano a dormir la siesta en el patio, a pleno sol, se añade la felonía de un niño kapo que no duda en señalar a los compañeros que se muevan o hablen para que sean castigados a hacer flexiones de piernas con los brazos en alto.

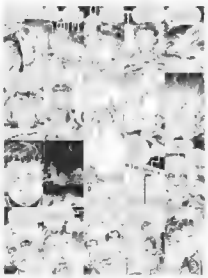
Sin embargo, como para luchar contra ese proceso de animalización al que se sometió a los niños en esos hogares de falsa caridad, dentro de *Parcuellos* también hay extraordinarios ejemplos de solidaridad. En la historieta "La paliza, Paracuellos del Jarama 1949" (pp. 28 y 29), un niño, para paliar la sed y el ardor de las heridas de un compañero que ha recibido una brutal paliza de las guardadoras y ha sido, además, castigado sin cenar, arrostra el peligro de encontrarse con la guardadora vigilante para ir a buscar agua a los lavabos del piso de arriba. En "Los impuros, Paracuellos del Jarama 1948" (pp. 32 y 33), dos ñiños que no tienen familia y deben pasar la Nochebuena en el "hogar" deciden compartir su cena: trozos de pan duro que han guardado para la ocasión, cuatro higos y dos figuritas de mazapán («¡Jo, qué banquete!»). Después, cuentan cuentos y se quedan dormidos en la misma cama. Este entrañable hecho, sin embargo, se volverá un demoníaco acto de perversión homosexual a los ojos de la directora, quien, presa de una santurronería enfermiza, no se conformará con castigarlos sin desayuno sino que, además, los condenará directamente a las llamas del infierno por haber cometido semejante pecado mortal.



"El beso".

A pesar de todo, en las páginas de *Paracuellos*, divididas todas en veinte pequeñas viñetas donde la maestría plástica de Carlos Giménez logra condensar todo un caudal de información exento de decorados innecesarios, también hay lugar para historias tiernamente divertidas. En la historieta "Sexo, Madrid 1953" (pp. 44 y 45), el niño Giménez, que está en la sala de huesos del hogar enfermería compartiendo habitación con niños mayores, se adentra en las subyugantes profundidades de la sexualidad femenina. Alentado por los mayores, traspasa la puerta donde duerme Lola, la enfermera de 18 años que los cuida. Con inocente curiosidad, Giménez introduce su mano en el pantalón de Lola para descubrir que en ese lugar las mujeres tienen pelos... En "El beso, Paracuellos del Jarama 1948" (pp. 42 y 43), una guardadora de 14 años llamada Merche con la que los niños se lo pasan muy bien, da un cariñoso beso a Giménez a cambio de una peseta. La viñeta que sigue a la del beso es una preciosa y eficaz elipsis en la que, para significar con extraordinaria belleza el estado emocional del niño, una bandada de pájaros vuela sobre un cartel exterior del centro en el que aparecen el yugo y las flechas falangistas. Dentro de su sencillez, esas viñetas de Carlos Giménez son fabulosamente descriptivas. En "El 32, hogar de Bibona calle doña Carlota Puente Vallecas, Madrid, 1947" (pp. 40 y 41), gracias a la imaginación y valentía de un niño, todos obtienen una pequeña pero reconfortante y divertida venganza contra una imbécil guardadora que no tiene otra ocurrencia para pasar el rato que motejar a los niños con los más hirientes apodos («Tú te llamarás "La rata que se cree sabihonda"»). Como la guardadora no para de reírse con estentórea zafiedad, García-García, el número 32, decidirá pagarle con su propia modeda y la llamará "La Ja-ja-ja". A él lo castigan de rodillas con los brazos en cruz, pero, a partir de ese momento, para regocijo de todos los niños la guardadora pasará a llamarse "La Ja-ja-ja". Y tragicómica resulta la historieta titulada "La medalla, 1954, carretera de Aragón, Km. 14, Madrid" (pp. 24 y 25). En ella, Adolfo, un niño alto al que se le han roto las zapatillas, debe andar todo el día descalzo porque no hay zapatillas de su número y la "caridad" del centro sólo llega a dejarle unas botas de fútbol los domingos para que pueda ir a misa. Después, debe seguir descalzo y por eso le sale un enorme y doloroso "chinero" lleno de pus. Todos los días debe ir a la enfermería para que le echen un poco de yodo sin más miramientos. La enfermera, imbuida del mismo espíritu caritativo que las guardadoras, ni siquiera se lo venda porque la venda, andando descalzo, piensa que le va a durar poco. En vez de eso, decide darle algo "mucho mejor": «Una medalla del Sagrado Corazón para que le reces todas las noches y le pidas al Señor que te haga bueno». Ya en la cama, viendo que no se le quita el dolor por más que reza, Adolfo utiliza el imperdible al que está unido la medalla para clavarlo en la hinchazón de su pie. Al día siguiente, en la enfermería, la cristianísima enfermera descubrirá que el pie está ya casi curado gracias a la expulsión de pus provocada por el pinchazo. En su inocente beatería, la enfermera negligente creerá que todo ha sido gracias a la medalla.

La imbécil guardadora y la ingenua de "La medalla"



Hay en las historietas de *Paracuellos* una utilización de recursos visuales muy cinematográficos (aunque habría que precisar que es el cine el que utiliza los recursos de la historieta, y más teniendo en cuenta que Carlos Giménez ha realizado los story boards de un par de películas), que dotan a las páginas de una fuerza irresistiblemente atractiva. En una de las más emocionantes historietas de *Paracuellos*, "Tito, Paracuellos del Jarama, 1951" (pp. 20 y 21), en la que Tito, el hermano mayor de Carlos Giménez, acude a visitarlo desde Madrid en bicicleta para estar unos pocos minutos con él, la estremecedora sucesión de viñetas alterna, con una precisión de cirujano, conmovedores diálogos cortos, planos de transición efectistas y patéticos primeros planos como uno de los hermanos en silencio y otro de Carlines (Carlos Giménez), con una mirada expresionista («¿Cuándo me sacaréis de aquí?»). Especialmente elocuentes resultan los planos

generales en los que la diminuta figura del niño queda reducida a casi un punto de tinta enfrentado a la azarosa enormidad vacía del patio del colegio, metáfora tan triste como realista de su propia biografía. La historieta finaliza con cinco dolorosas viñetas que se clavan en el centro del corazón:

"Tito. Las dos páginas de esta historieta, que es el pilar basal de todo Paracuellos, a juicio del autor. Se han extraído un primer plano y dos secuencias, que se muestran debajo".

1ª: Primer plano de los hermanos abrazándose, tristes.

2ª: El punto de vista se aleja y nos muestra un plano general con Carlines de espalda diciendo adiós con la mano a su hermano que se dirige a la puerta de salida montado ya en la bicicleta.

3ª: Plano americano de Carlines de frente que continúa con la mano levantada. Por un ojo le cae una lágrima.

4ª:El punto de vista se sitúa fuera del centro para mostrarnos a Carlines a través de la enorme puerta donde aparece un cartel prohibiendo el paso a toda persona ajena a la obra.

5ª: El punto de vista vuelve a situarse detrás del niño pero a una distancia mayor y en picado mientras leemos un desolador bocadillo en el que llama a su hermano: («¡Titooooo!»).

Paracuellos es una serie de historias sin un orden cronológico rígido, Carlos Giménez alterna las historietas en una sucesión continua de analepsis que parecen justificarse a partir de la libre asociación que en el ejercicio de la memoria provoca y encadena los recuerdos. Recuerdos biográficos que son, sin embargo, un legado colectivo que sería muy recomendable enseñar en los colegios a los "Carlines" de hoy, a los niños que han nacido en democracia y que viven ajenos a una parte importante de la historia de España por culpa de unos planes de estudios febles, por un lado, y, por otro, por el influjo de ese poderoso leviatán de estupidez que es la televisión. Quizás, si este libro fuera declarado por el gobierno material de apoyo para los colegios (trabajos menos valiosos lo han sido), obraría una milagrosa transformación en los niños que lo leyeran. Habrían de ser, sin duda, personas mejores, pues esas miradas, las miradas de los niños de *Paracuellos*, tienen tanto poder de evocación que no pueden dejar indiferente a nadie. Cuando miramos a los ojos magistralmente dibujados de Carlines, o de García-García, o de Sánchez o de Gómez, la triste posguerra nos llega nítida, reflejada en los iris acuosos, y la revivimos entonces con goce intelectual, no porque sea un episodio agradable de recordar, sino porque es un episodio que debe permanecer vivo en

nuestra memoria. Y eso parece querer recordarnos uno de los niños nacidos de la soberbia pluma de Carlos Giménez. Es un niño como los demás que está sentado en el primer peldaño de una sombría escalera, justo en el rincón izquierdo de la viñeta. Este niño, que fue la portadilla de la primera edición de *Paracuellos*, está triste y nos mira desde su soledad más angustiosa. Con su silencio, con su profunda mirada desde unos ojos tan grandes como su desolación, este niño nos impele a no olvidar, a recordar siempre lo que pasó en esas "cárceles" para niños víctimas de aquella sinrazón llamada guerra civil. Porque las guerras, ya lo sabemos, no acaban nunca.

Otras historietas de la obra.

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 7-VII-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Quinta entrega del "dossier Carlos Giménez" incluido en el núm. 3 de Tebeosfera, especial "La generación del compromiso".

ESPAÑA UNA, GRANDE Y LIBRE

La Transición semana a semana

Uno de los elementos más diferenciadores de las historietas que conforman España Una Grande y Libre, dentro de la obra de Carlos Jiménez, es su carácter de actualidad, su voluntad no sólo de estar presente, sino de intervenir en la configuración de su tiempo. Voluntad y talante muy de acuerdo con la línea editorial de El Papus la revista en que se publicaron: Esta publicación significó una adaptación a la sociedad española del espíritu *"béte et mechant"* (bestia y cruel) de la francesa Hara Kiri. Hay que señalar que en aquellos finales de los setenta tanto *El Papus* como *Hermano Lobo, Por favor, Mataratos*... actuaron como cronistas del fin de un régimen, y que el humor gráfico vivió un gran momento creativo en el que destacaron los nombres de Chumy Chúmez, Forges, Perich... Las páginas de aquellas revistas contienen mucha y buena información y opinión sobre una etapa muy significativa de nuestra historia, la de la llamada Transición.

Volviendo a las historietas de esta serie. Se inició su publicación en Julio de 1976, en un momento caliente de la Transición. En concreto, el 1 de Julio de 1976 Arias Navarro dimite como Presidente de Gobierno y con él finiquita el intento de prolongar la vida del aparato político franquista. Poco después, el 3 de Julio, Suárez forma nuevo gobierno, se le caracterizó despectiva e ilusamente como de PNN (profesores no numerarios). En ese mismo mes en que los muy infiltrados Grapos se dedicaban a poner bombas, también desaparecía Pertur el hombre que intento reconducir ETA hacia la política.

Agitación y Propaganda

Estas narraciones cortas realizadas por Carlos Giménez, las menos en solitario y las más con guiones de Ivá y alguna otra colaboración esporádica, se alineaban en una tendencia dominante en el humor gráfico crítico de militancia por el cambio o sea por la ruptura con el régimen.

En aquellos días los restos del franquismo, a pesar de su cada vez mayor debilidad, no renunciaban a dar sus últimos coletazos. Ello explica que un buen número de historietas de la serie se dedicaron a denunciar tanto las actuaciones violentas de los llamados "ultras", como la complicidad con que contaban en las "autoridades"de los aparatos de Estado.

Las historietas alternan cierto pesimismo histórico: el recurso a la desconfianza frente a la incertidumbre, con la voluntad agitadora y la intención pedagógica.

Junto a la historieta ligada a la actualidad aparecen pocas pero sustanciosas narraciones, algunos esplendidos ejercicios de síntesis, sobre temas más intemporales. En esa línea están las adaptaciones de *Réquiem por un Campesino Español* de Ramón J. Sender; del *El Mercado de Bellamy* especie de parábola sobre el funcionamiento del capitalismo. Así mismo hay que reseñar las narraciones cortas de *Hermano me das Diez centavos*, agudo *contracuento* de Navidad y la descripción de la radical diferencia moral que existe entre represor y reprimido de *Mercenario*.

Expectativas e incertidumbres

En las historietas de actualidad el protagonismo temático lo tienen sin duda los acontecimientos y actitudes políticas. En los inicios predomina una visión pesimista de la propuesta reformista de Adolfo Suárez, provocada por su coexistencia con los sectores "ultras", así como por la persistencia de la represión. En esos momentos se combinan historietas pedagógicas como el *Extracto de la Declaración Universal de los Derechos Humanos* con otras que exponen la expectativa de un cambio radical como *La hora de la Verdad y Descolonización.*

Las que aparecieron después del Referéndum se centraban en el mensaje crítico sobre las insuficiencias e incluso sobre la imposibilidad del cambio desde dentro del Régimen. Su temática insiste en la reivindicación de una democratización mas extensa e intensa como en *Derecho a voto.* En esta posición el logro de la Amnistía Total aparece como pieza clave (de entre las historietas dedicadas a este tema destaca el toque humano de *Queda Carmona*). Sobre la confusión lógica de aquellos momentos tratan varias historietas. Así *Ni son todos los que están*, evidencia las infiltraciones de la policía en los grupúsculos más extremistas, *Anarquista* denuncia la aparición y proliferación de casos de doble personalidad política o la utilización de medidas de gracia en beneficio de la extrema derecha.

El rápido discurrir de los acontecimientos modificaba el escenario político. Así en *El Príncipe Valiente* se alerta sobre que se pueda utilizar la aparición de Alianza Popular, partido postfranquista encabezado por Manuel Fraga, como una especie de coco que hacía bueno a la UCD, el partido que avalaba la reforma de Suárez. En esta línea se sitúa *Folk Camp*, una declaración optimista sobre la derrota política de los diferentes herederos del franquismo; aunque en *Recuerda* se activa la alarma ante la desmemoria acomodaticia de las mayorías silenciosas. Sobre esa capacidad de olvidar habla una profética *El Futuro es vuestro,* en la que anticipa la amnesia que se habría de implantar en nuestra sociedad sobre la dictadura franquista.

Como la batalla sobre quién controlaba la Transición se decantaba hacia las propuestas del partido de Suarez, en *Viento en las velas* se advierte sobre la supuesta incapacidad de dicho político para resolver esta situación histórica. Aunque ello no les impidió reconocer tanto en *Pasado imperfecto de indicativo* como en *Somos un País democrático* el cada vez más posible triunfo reformista, al mismo tiempo que señalaban las limitaciones de la democracia a que dará lugar.

Por otra parte en *Vasco 1977* destaca el tratamiento de la reivindicación de las libertades nacionales.

El tomate tenía un precio

La crisis política se vio entonces agravada en gran parte por una crisis económica de muy hondo calado que también fue reflejada por nuestros cronistas. Así *La ruta del tomate* denuncia como los abusivos beneficios de intermediarios y distribuidores provocaban la incontenible subida de los precios, en concreto de los productos agrícolas. *La muerte tenía un precio,* por sus parte, ponía el acento en los problemas el paro mientras que *Elemento de presión* describía aspectos de la lucha sindical de aquellos días y *Evasor de capital* retrataba la figura de ese parásito social.

Saliendo de los esquemas estrictamente políticos, uno de los elementos más agradecidos para la sátira era el puritanismo hipócrita del nacional catolicismo que es satirizado en una narración de titulo tan explícito como *La guerra del pezón*.

Más graves eran los problemas ambientales y de contaminación aunque no tenían la resonancia que hoy alcanzado. Lo contrario de lo sucedido con las olvidadas movilizaciones de los presos comunes, encabezados por la COPEL en *Rehabilitación* vibrante relato rematado con un fino toque irónico.

El volumen recopilatorio acaba con la doble página de respuesta al atentado con bomba que acababa de sufrir el Papus y que costó la vida a un trabajador de la revista. Es un significativo broche, que reafirma por una parte la gravedad de la situación que reflejaban las historietas y por otra la repercusión y el riesgo que conllevaban el ejercicio del humor gráfico en aquel momento.

HOM, EN EL LENTO MORIR DE FRANCO
ALBERTO GARCIA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 4-VII-2009

Reseña:

HOM (1977, AMAIKA)

Resumen / Abstract:

Notas: Sexta entrega del "dossier Carlos Giménez" incluido en el núm. 3 de Tebeosfera, especial "La generación del compromiso"

HOM, EN EL LENTO MORIR DE FRANCO

La creación artística es, casi inevitablemente, tan hija de su tiempo como de su autor. Si además esta creación pretende trasmitir un mensaje social, político o ético, es fundamental el conocimiento del contexto en el que la obra se lleva a cabo a la hora de valorarla. Este contexto no solamente es origen e impulsa *Hom*, la historieta de Carlos Giménez, sino que amplifica y acaba de completar el significado de la misma. Es decir, no es lo mismo leer *Hom* hoy en día que hacerlo en el momento de su creación, hace 35 años; ni tiene el mismo significado para quien vivió aquella época y décadas precedentes que para las nuevas generaciones. Tampoco se debe olvidar el carácter reivindicativo de su autor, otra pieza más del "puzzle" de motivos históricos, culturales y humanos que van a dar lugar a *Hom*. La confluencia del compromiso político que hace de *Hom* una historia "con algo que contar" y las inquietudes narrativas de Giménez, convierten esta obra en la primera realmente personal de su autor, colocándolo en el lugar de privilegio que le corresponde entre los historietistas mundiales y marcando un punto y aparte en su producción.

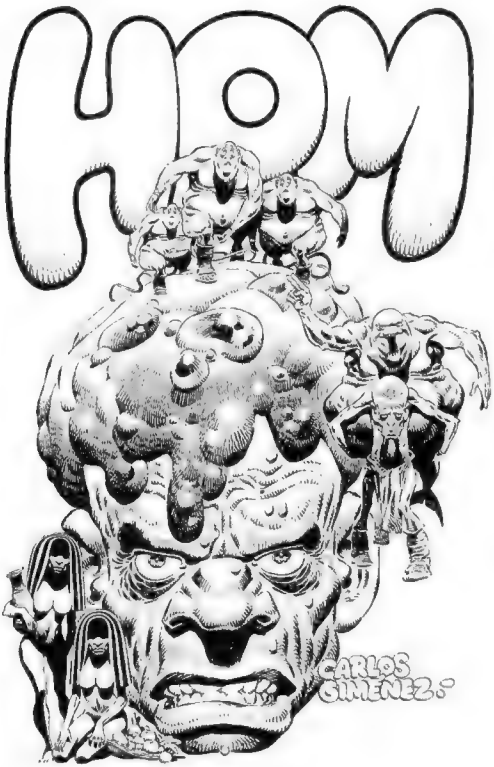
Pelos largos, tiempos duros

Evidentemente, las circunstancias que abonan la realización de *Hom* no se dan de la noche a la mañana. En 1967, Giménez alquila un chalé junto a Esteban Maroto, Luis García, Suso Peña y Adolfo Usero. ***El Grupo de La Floresta***, se llaman o les llaman, y además de hacer historieta se dedican a leer poesía, escuchar música, discutir de política y peinarse barbas y melenas. Ya por aquel entonces Giménez enarbola un ideario de

izquierdas, nada raro si tenemos en cuenta el relato de su vida que más tarde leeríamos en las series *Paracuellos* y *Barrio*, pero en aquel momento el horno no estaba para bollos y trabaja fundamentalmente en encargos de agencia para el extranjero ideológicamente inocuos.

Entra de lleno en el género de la ciencia ficción primero con *Delta 99* (con guión de Jesús Flores Thies y más tarde de Víctor Mora), y después con *Dani Futuro* (con guión de Mora, generalmente). Es en esta última serie, ya a principios de los años '70, y en historias cortas como *El miserere* o *El extraño caso del Señor Valdemar* (ambas adaptaciones literarias, ambas recopiladas en el álbum *Sabor a menta*), donde Giménez se destapa como un autor reflexivo a la hora de plasmar ideas en imágenes y de encadenarlas satisfactoriamente para obtener una respuesta en el lector. Ya no se trata de ilustrar un guion, sino de hacer historieta, de indagar en el medio y explotar el potencial de la concatenación y la yuxtaposición de imágenes y palabras. Y así llegamos a 1975, con un Giménez con 34 años de edad y 16 de experiencia en la realización de historietas; un Giménez con la necesidad de expresar sus opiniones en una España de futuro incierto ante la inminente muerte de Franco y con la necesidad de crecer como autor.

El carácter explotador y muy a menudo irrespetuoso de las agencias artísticas provoca que acaricie la idea, junto a Luis García, de autogestionar una revista propia con contenidos adultos, *Bandera negra*. En cualquier caso, Giménez vuelve a apoyarse para la realización de su guion en una obra literaria, *En el lento morir de la Tierra*, de Brian W. Aldiss, y emprende la realización de *Hom*, su obra más ambiciosa hasta el momento. Pero *Bandera Negra* nunca verá la luz, y en una España convulsa y todavía temerosa ante los estertores agónicos del franquismo, no hay sitio para la edición de *Hom*, que se publica en Italia por entregas en la revista *Alter Alter* y queda inédita en España hasta 1977, año en que Amaika decide editarla en forma de álbum.



Un héroe muy humano

El argumento de *Hom* es simple, y el hecho de que se adscriba al género de ciencia ficción permite dotarlo de un carácter de parábola sin que por ello quede enmascarado su auténtico objetivo de proclama política y social. De hecho, Giménez volverá en el futuro a utilizar la fórmula de escenificar en el futuro con buenos resultados en las historias que componen su recopilación *Érase una vez en el espacio*, adaptando a Jack London o Stanislaw Lem. En *Hom*, habiendo tomado como base para su relato la novela de Aldiss, Giménez puede concentrarse en pulir escenarios, personajes y situaciones y, sobre todo, en elaborar el apartado gráfico con mimo, no sólo en los acabados, que también, sino en aspectos narrativos como la composición de página, el encuadre o el ritmo. Además, la estructura de la historia encaja punto por punto en el esquema básico del relato heroico, con el héroe que parte de su hogar y en el camino sufre una transformación a través del sacrificio y la superación personal, alcanzado un estado de conocimiento superior al inicial y que muy a menudo transmite a sus semejantes al regresar al punto de partida. Con estos robustos mimbres, Giménez elabora la siguiente trama...

Huyendo de la aldea de su tribu, Hom, protagonista que da título a la historia, es atacado por un hongo parásito (que no simbiótico) que se aposenta sobre su cabeza y dirige en adelante sus acciones, no tanto obligándolo a realizarlas (aunque puede hacerlo y en momentos puntuales lo hace) como convenciéndolo en cada ocasión de que se trata del curso de acción más beneficioso para ambos. Curiosamente, las decisiones del hongo pasan por subyugar la voluntad de otros y apropiarse del fruto de su esfuerzo, estableciéndose a lo largo de todo el libro un diálogo entre hongo y Hom en el que se discute la moralidad de sus acciones y en el que hay una serie de palabras y conceptos que se repetirán a menudo: poder, gobernar, ordenar, obedecer, fuerza.... En su periplo, Hom y su hongo se encuentran con un pueblo de pescadores bastante estúpidos unidos físicamente a unos árboles que los dominan, con un campo de setas alucinógenas y con un extraño delfín anfibio, el Gran Yo, personificación del egoísmo y la utilización abusiva del prójimo.

Con la simple lectura de esta sinopsis, quien no haya leído *Hom* ya es capaz de intuir que nos hallamos ante una metáfora de la situación social en España (o en cualquier otro país sujeto a una dictadura más o menos explícita), donde Hom personifica al anónimo individuo (al hombre, claro, como su propio nombre indica), y el hongo hace el papel más abstracto de ese conjunto de temores que se pretenden inculcar al pueblo desde los gobiernos para alienar al individuo, aislarlo y evitar la cooperación y consenso entre ciudadanos, toda la serie de conceptos castrantes y represivos que se transmiten tanto desde el sistema educativo en estos regímenes como desde los medios de comunicación. Porque, como ya se ha dicho, el hongo no obliga a Hom a comportarse como un canalla, a reforzar su insolidaridad y su egoísmo, simplemente lo conduce de forma que él mismo acepte decisiones que sabe moralmente reprobables, pero que inciden, al menos a corto plazo, en su propio beneficio. Se trata de un lavado de cerebro en el que el hongo es quien piensa, y no es de extrañar por tanto su enfado cuando Hom prueba unos hongos alucinógenos que abren las puertas de su percepción. En este contexto podemos comparar la ingesta de hongos por parte de Hom con la adquisición de cultura y conocimientos por parte del hombre alienado, y ya se sabe que el conocimiento nos hará libres. El conocimiento y, como promulga Giménez en *Hom*, la unión de los pequeños frente al grande y poderoso, idea central que recorre toda la obra. Ya las primeras viñetas del libro introducen la idea de que "el pez grande se come al chico", y este motivo se repite a lo largo de toda la historia hasta que al final, de un modo catártico, comprobamos cómo muchos peces chicos son capaces de acabar con un pez grande si unen sus fuerzas. Una idea simple... cuya formulación en 1975 podía acarrear serios problemas de censura y represión.

El personaje más despojado de segundas lecturas en *Hom* es el Gran Yo, que viaja a hombros de un decrépito y resignado porteador seguido de un séquito de mujeres mudas. Perfectamente podía haberse llamado "el Generalísimo", claro está. Es la representación en el papel de lo que en el mundo real es el tirano en el poder, con alguna pincelada que muestra cómo parte de su poder se cimenta en aspectos místicos, o lo que es lo mismo, religiosos. Es significativo cómo logra que el resto de personajes accedan a sus deseos aludiendo a una supuesta amenaza, los aulladores, que les persiguen pero nunca vemos, seguramente un contubernio de judíos rojos masónicos. Hacia el final del libro, el Gran Yo anuncia su partida (reflejo de la muerte de Franco), pero anuncia que volverá (reflejo del temor a un nuevo dictador sustituyendo al antiguo). Llegado este punto, un Hom moribundo y liberado al fin de hongo, encuentra en la rabia acumulada la fuerza necesaria para administrar justicia, justicia en su nombre y en el de todos los inocentes sacrificados por el poder, aunque para ello requiere de la ayuda de sus semejantes. Acercando aún más la ficción de Hom a la realidad de España, Toni Segarra, padre de la idea, revela que cuando en el álbum se alude a que San, Txi, Ga, Hum y Ota han muerto, se está haciendo una referencia directa a José Luis Sánchez-Bravo Solla, Txiki Paredes, Ramón García Sanz, Humberto Baena y Ángel Otaegi, miembros del FRAP y ETA, fusilados en septiembre de 1975 por el régimen franquista.

A pesar de cierto tono maniqueo en algunos puntos (muy comprensible en su contexto), hay que reconocer que en *Hom*, Giménez sabe repartir responsabilidades. Si bien es cierto que el abuso de poder y la represión están representados por el hongo y el Gran Yo, aquellos inocentes pescadores unidos a unos árboles que marcan su pauta de vida no salen indemnes del reparto de culpas del autor. En cierto modo sí, son inocentes, ya que desde su infancia son educados en la obediencia y sumisión absolutas, y no tienen mayores aspiraciones que sobrevivir y alimentar a sus superiores, pero aún así Giménez los representa como seres repulsivos y pusilánimes, absolutamente opuestos a cualquier modelo de vida deseable. De algún modo son también el reflejo un Hom despojado del halo heroico del protagonismo, y como él, no son ajenos a la corrupción moral. Cuando entre estos seres de un mismo estamento social uno se erige jefe, inmediatamente desarrolla nefastos instintos opresores. No es tanto que el poder corrompa como que en todos nosotros existen las semillas de la crueldad y la egomanía que el poder hace germinar. Así, para Giménez, la salida de la dictadura pasa por la cultura, el sacrificio individual, y la adquisición de una conciencia de clase que impulse la lucha por la justicia, nunca la resignación o la apatía.

¡Autor! ¡Autor!

Si sólo fuera por los aspectos ideológicos que se plantean, podríamos decir que *Hom* es una obra comprometida pero previsible y no excesivamente profunda ni innovadora. Pero estamos hablando de una historieta con vocación de llegar a un amplio público, y tampoco podemos obviar los valores artísticos contenidos en los elementos formales que articulan su mensaje. Y ahí Giménez da un auténtico recital. Aborda nuevas aproximaciones narrativas, impactantes y memorables acabados estéticos, y utiliza recursos estilísticos que enfatizan, subrayan o matizan el sentido de las secuencias, según el caso. Esta eclosión como narrador de Giménez coincide aproximadamente con el nacimiento de la revista *Métal Hurlant* en Francia, pistoletazo de salida para una nueva manera de entender el cómic mucho más libre y moderna. Por estética e ideología, Giménez podría haber encajado en aquella revista: lo que le pudiera faltar de trasgresor o surrealista, el español lo suplía con creces con su habilidad como narrador, superior en aquel momento a la de cualquiera de los colaboradores de la revista, Moebius incluido (con quien, por cierto, compartía algunos rasgos estilísticos). Pero puede que precisamente esta subordinación de la imagen al relato que practica Giménez, esa funcionalidad extrema, mucho más evidente en obras posteriores como *Paracuellos* o *Barrio*, sea la que le mantiene lejos de la revista francesa y de otras de la época que se publican a su rebufo. Al contrario que otros autores españoles (y franceses) coetáneos, Giménez prefiere la vía de la experimentación narrativa

antes que la estética, y el tiempo le daría la razón, demostrando que aquella última no era sino un callejón sin salida. Así pues, si no exhaustivamente, merece la pena comentar en cierto detalle algunas de las aproximaciones y recursos narrativos utilizados por Giménez en *Hom*.

Llama la atención en la época en la que se realiza esta historia la ausencia de textos de apoyo en la totalidad de la historia, un reto que se impuso el propio Giménez y que culmina con éxito, a pesar de la pequeña argucia que supone la voz "en off" en la secuencia del "flash back". En este sentido, elementos como la localización, el paso del tiempo, el estado anímico de los personajes y otros aspectos de la narración deben ser reflejados mediante la imagen, lo que obliga a pulir aspectos como la ambientación, el lenguaje corporal y, muy especialmente, el ritmo. También los diálogos deben ser capaces de suplir parte de la información que típicamente se relegaría a un cartucho de texto, y este es el motivo de que en algunos momentos resulten tal vez un poco demasiado teatrales y recargados, aunque esta teatralidad tampoco desentona con el acabado del dibujo de Giménez, principalmente realista pero que introduce algunos elementos cercanos a la caricatura. El conjunto se aleja del naturalismo y adquiere tintes expresionistas alimentados por otros factores como el encuadre o la utilización del blanco y negro por parte del autor.

En *Hom*, Giménez presta atención a cada detalle, procurando siempre que cada una de las líneas sobre la página impulse de alguna manera la historia que trata de contar. No es casual que la voz del hongo adquiera un tipo de rotulación especial ni que esté libre de la delimitación del bocadillo. Ambos aspectos dan idea tanto

de su mayor peso respecto a otras voces como de su impersonalidad, a la vez que remarcan su naturaleza telepática. La variación en las ambientaciones es necesaria para ilustrar el viaje del protagonista, que atraviesa selvas de apariencia alienígena, yermos terrenos rocosos, cuevas, turbulentos ríos. En cada ocasión Giménez dibuja algunas viñetas de gran tamaño detallando estos paisajes en las que sitúa a los personajes vistos desde la lejanía, remarcando su pequeñez y la indefensión del individuo en el entorno natural (planchas, por ejemplo, 5, 24, 37). Es tan detallado en la representación de estos parajes, tan impactantes son sus imágenes y tanto se graban en la retina y la memoria, que el lector apenas percibe cómo Giménez prescinde absolutamente de ellos cuando el ritmo y el énfasis en los personajes lo requiere (planchas 10, 27, 35). Este juego es constante en toda la obra, manipulando también otros elementos que contribuyen a la densidad gráfica como la alternancia de escenas con profusión de diálogo aliviadas por otras mudas en las que predomina la acción (planchas 8 a 12, o último capítulo, donde tras cuatro páginas de diálogos encontramos tres páginas sin apenas un texto). La distribución de la cantidad de texto, trazos y masas de blanco y negro en la página para dotar de un determinado ritmo y equilibrio a la historia son fundamentales en *Hom* y representan otra muestra de la madurez de Giménez, que no se limita a desarrollar un preciosismo del que por otra parte da sobradas pruebas de ser capaz.

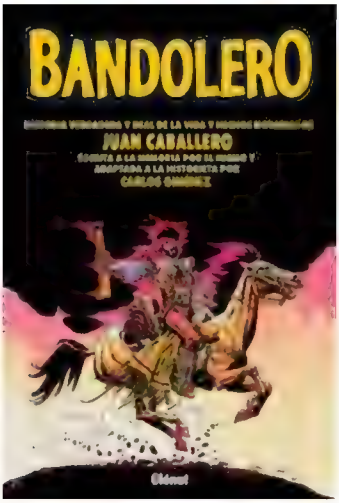
No es nuestra intención enumerar todos y cada uno de los artificios narrativos del autor en esta obra, pero no podemos pasar por alto tampoco el modo en que las propias viñetas adoptan la forma y dimensión adecuada en cada momento a lo narrado. Basta con ver cómo la segunda y tercera planchas se resuelven en viñetas

verticales, ya que también así se desarrolla la acción, o cómo estas viñetas verticales vuelven a hacer acto de aparición cuando hay que remarcar la presencia de riscos y barrancos. O cómo la línea del recuadro de la viñeta desaparece para dejar respirar a las figuras y descargar algunas páginas demasiado recargadas y desaparece igualmente en todas las páginas del "flash back" para remarcar su condición de salto en la continuidad. O cómo las calles entre viñetas varían su grosor en función de su proximidad temporal, las necesidades de espacio de Giménez, o incluso el efecto estético deseado. O... nos hacemos una idea, ¿no? Si la forma y características de la viñeta son importantes, no lo es menos el encuadre y disposición de figuras en su interior. Utilizando casi siempre un encuadre en el que el lector queda situado a la altura de los personajes y, sobre todo, mediante la abundancia de primeros y primerísimos planos, Giménez logra implicar al lector en el relato de un modo subliminal y entablar con él un diálogo de tú a tú. Incluso la escena en la que se resuelve el destino del Gran Yo está narrada de forma subjetiva, convirtiendo al lector en el tiránico delfín por unos instantes, dejándolo prácticamente fuera del encuadre y centrando el peso de la narración en los actos de Hom (ver imagen superior). Sin duda, si algo se puede asegurar del autor es que nunca ha optado por la frialdad expositiva ni por la imparcialidad ideológica. Sus obras transmiten a las claras un mensaje y utiliza todos los recursos posibles para conmover e involucrar al lector en lo narrado, y esto no se logra tan sólo mediante la palabra, sino también, y de forma muy importante, mediante la imagen (aunque aquí, en *Hom*, Giménez resulta menos histriónico y caricaturesco que en obras posteriores; todo sea dicho).

Uno de los hallazgos más importantes del autor en este libro, que ya estaba presente en las citadas *El miserere* y *El extraño caso del Señor Valdemar*, es su fabulosa capacidad para yuxtaponer imágenes deformando a su antojo tanto el tiempo como el impacto emocional de la secuencia. En este sentido, Giménez no escatima en recursos ya conocidos pero que refina y combina de manera magistral. La fragmentación de la imagen en numerosas viñetas con planos de detalle cuando quiere generar tensión dramática (plancha 35), los travellings atmosféricos y reflexivos, la repetición de viñetas con ligeras variaciones con las que congela el tiempo, muchas veces primeros planos del rostro de los personajes (plancha 36) en los que enfatiza su reacción emocional (plancha 12), la relevancia de un diálogo (plancha 21), de un silencio (plancha 5)...

A un nivel superior (nos hemos movido, más o menos, de trazo a dibujo, de dibujo a viñeta, de viñeta a secuencia de viñetas), está claro que Giménez también tiene muy presente la función de la página como unidad narrativa, y no es difícil aislar secuencias que comienzan en la primera viñeta de una página y terminan en la última, pero tampoco es raro que esta última viñeta, por la disposición de sus elementos, empuje nuestra mirada hacia la siguiente, salvo en casos en que el autor quiere marcar un punto y aparte. La obra se divide en cuatro capítulos y un epílogo, y en cada uno de ellos podemos distinguir también un tema principal: en el primer capítulo comienza el viaje de Hom junto al hongo, o lo que es lo mismo, la reacción antiética del individuo ante el temor de perder sus privilegios. El segundo capítulo ahonda en la relación que existe entre el poderoso y el subordinado y remarca la injusticia de la situación. El tercer capítulo supone un "flash back" que explica los motivos por los que Hom huye de su aldea y ejemplifica el surgimiento de la figura del líder y los subordinados, y cómo esta figura del más fuerte desequilibra la armonía del grupo. El cuarto capítulo pone por fin las cartas sobre la mesa y es un grito de justicia resuelto mediante páginas de una expresividad absoluta donde Giménez utiliza de nuevo todas sus armas de narrador para (con)vencer al lector. Por último, el epílogo supone tanto el regreso del héroe al hogar, tan caro al relato heroico (la recién adquirida sabiduría debe transmitirse al resto a los congéneres), como la advertencia de nuevos peligros en el horizonte. La lucha por la justicia no termina nunca, y el ansia de poder en el ser humano no se erradica con facilidad.

Quedan cosas en el tintero, y este texto explicativo no hace más que arañar la superficie de las resonancias morales y políticas del argumento y de los recursos como narrador de uno de los genios de la historieta mundial en uno de momentos álgidos. Casi nada. Saquen un par de horas de su ajustado tiempo, siéntense cómodamente, y lean o relean esta obra maestra del cómic. Porque es una experiencia intelectual y emocional, y porque la historia es cíclica y conviene estar preparados para cuando se repita.



BANDOLERO
YEXUS

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 10-VII-2009

Reseña:

PAPEL VIVO (1978, DE LA TORRE) 38

Resumen / Abstract:

Notas: Séptima entrega del "dossier Carlos Giménez" incluido en el núm. 3 de Tebeosfera, especial "La generación del compromiso". El autor reseña aquí la edición de Ediciones de la Torre (Madrid, 1987). A la derecha se reproduce la cubierta de su última edición, por Glénat.

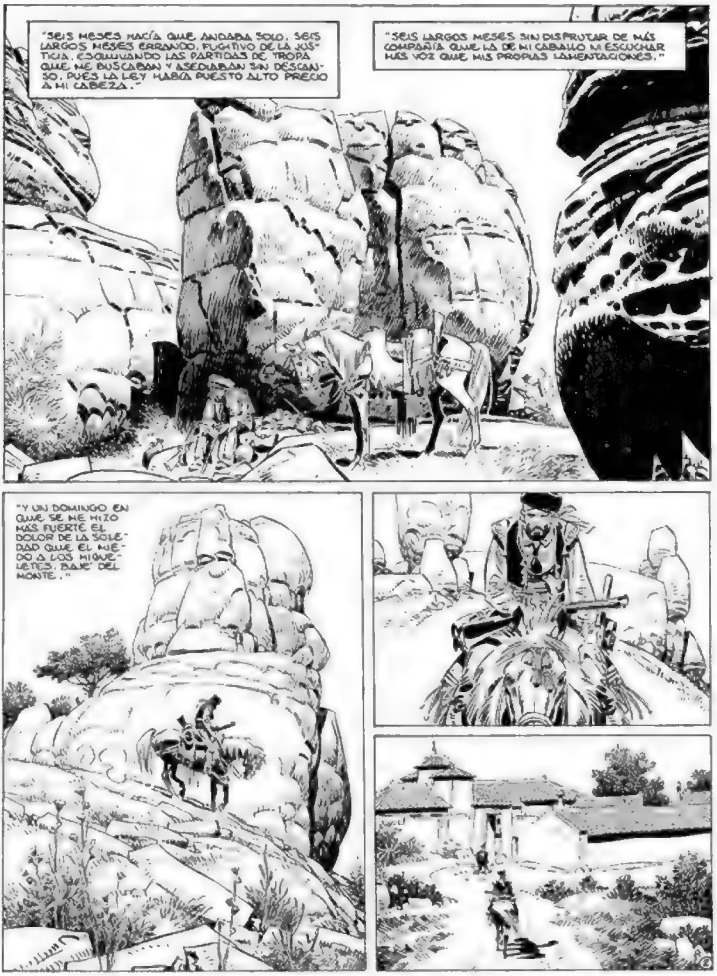
BANDOLERO

Publicada por entregas durante 1987 en la revista *Totem*. *El Comix* y editada en álbum antes de terminar ese año, *Bandolero* es una de la últimas obras a destacar en el periodo más relevante y fecundo del autor madrileño. A pesar de su adscripción a dicha etapa creativa, no obstante, no es un título que se incluya a menudo en la tebeografía básica de Giménez; quizá por no formar parte de ninguno de sus ciclos más conocidos o extensos o bien por carecer de sus habituales componentes autobiográficos o de una carga ideológica más rotunda.

Si durante la segunda mitad de los 70 el autor eclosiona de forma definitiva y definitoria (pionero en una serie de planteamientos argumentales y narrativos), una vez cimentada merecidamente su fama y convertido en el maestro que es hoy en día, accede a otra
etapa diferente que se interna en la década de los años 80. Aquella marcada por el llamado boom del cómic. Es este un periodo de serenidad reflexiva, de continuidad o inicio de nuevas series, algunas de las cuales se prolongarán prácticamente hasta el día
de hoy. De cierta incertidumbre, también, y de algunos replanteamientos. Un periodo, en fin, menos crispado y beligerante, una vez finiquitada la terapia catártica, el ajuste de cuentas con su pasado inmediato y el de su propio país.

Es en este contexto donde surge *Bandolero*, todo un cambio de registro para Carlos Giménez, normalmente centrado en el presente o en el más próximo ayer, cuando no en el futuro. Porque en este álbum narra la historia de Juan Caballero, un salteador de caminos del siglo XIX que existió realmente y en cuyas memorias se basa para escribir el argumento. Ambientado en la Andalucía del latifundismo, el cacique y el hambre, su protagonista es un hombre acusado injustamente de un delito que se ve obligado a abandonar casa y familia para "echarse al monte" y escapar de una legalidad corrupta.

El relato está impregnado, por tanto, de cierto romanticismo a la par que alimenta el mito popular del bandido generoso, convirtiéndole en una suerte de Robin Hood pero sin llegar al extremo de repartir entre los pobres un botín que el proscrito y su cuadrilla necesitan para la subsistencia diaria. Probablemente sea este el personaje de Giménez más cercano a la imagen del héroe hasta la fecha, al margen de sus trabajos infantiles o de encargo y aun asumiendo un alto grado de desmitificación. Ya que se trata de un héroe de tipo crepuscular, a caballo entre el justiciero involuntario y el vengador ocasional, y por ello un personaje repleto de luces y sombras. Pero, en todo caso, no se encuentra el argumento tan lejos de sus coordenadas habituales en tanto que reivindica la figura del marginado, del paria que (como Koolau el leproso) debe acudir a las armas para defenderse de una sociedad injusta. Y tampoco es difícil reconocer en Juan Caballero y sus hombres a un trasunto del maquis de la posguerra española, aquellos guerrilleros acosados por el mismo régimen que sostenía los hogares de Auxilio Social donde transcurrió la infancia del dibujante.



El libro se compone de diversos episodios que narran otros tantos lances del bandolero y su partida; escenas que van engarzando una trayectoria vital marcada por la necesidad, el desencanto y el crimen, donde el espíritu sereno y equitativo del protagonista ("Caballero de apellido y caballero de condición") no puede sobreponerse al clima de violencia que le acompaña. Lo que progresivamente le abocará a la desgracia y a cometer un error fatal y sangriento que le marcará de por vida.

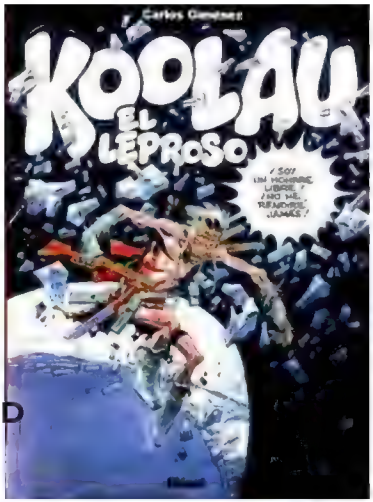
Hay un mucho de western en estas viñetas, reminiscentes de aquel Gringo de los inicios del autor. Cosa que no extraña, a tenor del escenario y el argumento: cabalgadas, espacios abiertos y acción generosamente dosificada, sin obviar un ocasional sentido épico. Los desclasados y fugitivos protagonistas se pueden contemplar, en cierto modo, como versiones de Jesse James o del Grupo Salvaje pasadas por el filtro de la idiosincrasia ibérica. Para materializar semejante tipo de historia, Giménez acude a un estilo visual de corte clásico, hecho evidente desde una portada evocadora del cartelismo y los folletines decimonónicos (cuando no del tebeo de aventuras de los años 50). Un estilo donde no se busca rupturismo alguno y en el que la mayor innovación, si acaso, reside en la propia elección del tema. Ya que, en efecto, explorado escasamente con un mínimo rigor en la narrativa audiovisual contemporánea, sobre el bandolerismo se registran apenas algunas producciones cinematográficas y televisivas mientras que su presencia en el terreno de la historieta resulta poco más que anecdótica.

Está claro que el presente tipo de historieta demanda un grafismo de tipo realista, que el autor ofrece con toda la sabiduría que le prestan los muchos años de profesión: la línea esencial, el trazo depurado y esa certera elección a la hora de disponer la mancha negra en el espacio de la viñeta. El necesario trabajo documental también es riguroso y desde luego se traduce en un dibujo algo más detallado que de costumbre. Realismo, decimos, que sin embargo no excluye algunos resortes propios del registro más caricaturesco de Giménez, por otra parte tan propio del tebeo clásico. Lo que no deja de beneficiar a la expresividad y el movimiento de los personajes e incluso a la caracterización física de los mismos, cuyos rasgos estilizados al máximo están próximos a convertirlos en iconos definitorios y reconocibles.

La mecánica narrativa se apoya en el testimonio del protagonista, que se muestra en primera persona. De tal forma que se alternan los textos en off con las escenas mudas. Los primeros permiten avanzar a la historia, a la vez que aportan la información necesaria, mientras que las segundas sirven para recrear momentos significativos del relato, aquellos especialmente intensos o emocionantes o simplemente espectaculares. Resueltos sin onomatopeyas ni diálogos, solo con la fuerza de la imagen. Por todo lo cual el lector encuentra en esta obra al Giménez menos intimista y más espectacular; menos constreñido por un diseño de página regular donde la prolija narración de largas
escenas de diálogo se traducía en numerosas y pequeñas viñetas. Por el contrario, las herramientas del autor aquí son el montaje y el ritmo, el cambio de escenario constante, la alternancia de los momentos de diálogo con las escenas de acción. De manera que las
viñetas adaptan forma y dimensiones a las necesidades del guión, al tamaño adecuado para la descripción de persecuciones, tiroteos, conversaciones o duelos a navajazos.

Giménez sigue siendo un gran creador de ambientes, de situaciones plenas de tensión dramática, cobrando un evidente protagonismo en este caso la descripción de los entornos naturales y la cotidianidad de una época. El desenlace de estas 57 páginas de historieta ciertamente cierra un periodo argumental en la peripecia del protagonista, tras el impacto emocional que le supone verter sangre inocente, pero no es menos cierto que también resulta un tanto abrupto. ¿Quizás se trataba de un final abierto, pendiente de una hipotética continuación que nunca llegó a producirse?

Más allá de la especulación gratuita, cabe recordar aquellos momentos como días en que la industria de la historieta española comenzaba un retroceso que obligó a numerosos profesionales a considerar otros rumbos…



KOOLAU, EL PRECIO DE LA LIBERTAD

ALBERTO GARCIA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 9-VII-2009

Reseña:

KOOLAU EL LEPROSO (2001, GLENAT)

Resumen / Abstract:

Notas: Octava entrega del "dossier Carlos Giménez" incluido en el núm. 3 de Tebeosfera, especial "La generación del compromiso". A la derecha se muestra la cubierta de la más reciente edición de la obra que aquí se comenta.

KOOLAU, EL PRECIO DE LA LIBERTAD

Aplastado bajo el peso que confiere la densidad de obras maestras a *Paracuellos*, *Barrio* (en ambos casos nos referimos a los dos primeros libros), *Hom* o *Rambla arriba/Rambla abajo*, es fácil que pase por menor una de las obras de **Carlos Giménez** más importantes en cuanto a calidad de toda su carrera, *Koolau el leproso*. Este libro carece del encanto, la cercanía y la proximidad empática de las obras abiertamente autobiográficas citadas, y elude la denuncia política y social inmediata de *Hom* o de la trilogía *España una*, *España grande*, *España libre* (realizada en colaboración con **Ivá**). *Koolau* descansa en una tercera vía que bebe de las dos corrientes mencionadas pero que es, a la vez, algo completamente distinto, donde las implicaciones morales de lo narrado no siguen un modelo didáctico, sino que sino que estimulan una reflexión profunda, llamando no tanto al posicionamiento como al reconocimiento de un conflicto ético. Aunque esta obra puede quedar en la memoria del lector como una aventura con un mensaje anticolonial más o menos diáfano, como un canto a la libertad, leyendo entre líneas, acercando la vista a lo que se narra, se perciben mayores honduras y un tratamiento excepcional que es el que dota a *Koolau* de su calidad de obra maestra. Cuando se intenta emparentar *Koolau* con otros trabajos del autor supuestamente muy cercanos, como algunos de los relatos que componen *Érase una vez en el futuro*, donde también se adapta a London y donde también los personajes se enfrentan a dilemas éticos o directamente se presentan como antiéticos, se encuentran diferencias notables. Tal vez la única obra de Giménez donde podamos encontrar claros reflejos de esta aventura en los mares del sur sea otra ubicada en el sur, pero de España: *Bandolero*. El ansia de libertad, la soledad, el fuera de la ley frente a la autoridad y, sobre todo, la creencia en los propios valores contraponiéndose a la necesidad de supervivencia que empuja al asesinato... El bandolero y el leproso se parecen más de lo que parece.

Así, *Koolau* se debate entre dos aguas y en tierra de (casi) nadie: por una parte podemos encontrar algunas de las constantes de Giménez, de los temas que le preocupan y afectan personalmente (recordemos que Giménez confirma la patina autobiográfica también en esta obra: "Yo no he vivido en esos riscos, pero he estado haciendo la revolución y a veces me han dejado solo. Sigo estando como Koolau, ahí en lo alto de la piedra con el rifle"). Por otra constatamos que el tratamiento de estos temas es sensiblemente distinto al habitual. Se puede argumentar que en realidad el fondo de la historia viene dado por London, pero no hay que olvidar que es Giménez quien elige adaptar ese relato concreto y que en sus manos está el modificar el relato a su antojo (como hizo con el pasaje de **Brian W. Aldiss** en *Hom*). Recordemos: Giménez, cuando se embarca en *Koolau* en 1979 viene de realizar, casi de forma consecutiva, *Hom*, *España Una...*, *Paracuellos* y *Barrio*. Todas ellas definen un ideario político muy concreto, un enfrentamiento ante el franquismo y sus efectores, y un histórico saldo de cuentas. Koolau nace, como quien dice, de un arrebato. Giménez, sin ningún encargo a la vista, queda prendado de un relato de **Jack London** y decide trasladarlo al cómic por su cuenta y riesgo, y prácticamente sin planificación previa.

Koolau a vista de pájaro

El argumento de *Koolau*, extremadamente fiel al relato de London, es simple, y necesariamente para su análisis lo resumiremos aquí a riesgo de empañar la lectura de la obra a aquellos que aún no la conocen. La obra se abre con una arenga de Koola al resto de su pueblo, todos leprosos, ante la inminente llegada del hombre blanco que pretende trasladarlos a una isla prisión. En su agrio discurso, Koolau llama a su pueblo a la resistencia al tiempo que recuerda que su presente enfermedad es consecuencia de la colonización y esclavitud a la que los europeos han sometido a los indígenas de las islas de los Mares del Sur del Pacífico. Al día siguiente llega la policía nativa con la intención de llevarse y recluir a los leprosos, pero se topan con la violenta defensa de Koolau, que se esconde en una cima rocosa oculta de la vista de los policías desde donde se domina un puente natural que estos han de cruzar en su intento de captura. El leproso repele a los policías disparando y acabando con la vida de un buen número de ellos, aprovechando la ventaja estratégica de su posición. Finaliza así el primer capítulo y da comienzo el segundo con el intento de los policías de acceder a la posición de Koolau por otro camino, sólo para morir despeñados. Queda claro que la única manera de aprehender a los rebeldes es cruzar el puente. Llega entonces el turno del Ejército, que bombardea con constancia y sin piedad a los leprosos, acabando con la vida de muchos de ellos sin necesidad siquiera de acercarse. Pero cuando cesa el bombardeo y los militares se acercan, la historia se repite: el resto de sus congéneres se han retirado a zonas interiores más seguras, pero Koolau permanece oculto defendiendo el puente rocoso y, cuando al fin los soldados se acercan, acaba con su rifle con las vidas de decenas de ellos. En el tercer y último capítulo asistimos a la traición del propio pueblo de Koolau, que asustado prefiere entregarse (y entregarle) antes que seguir siendo bombardeado por el Ejército. Koolau elude a los soldados y continúa resistiendo, asesinándolos, negándose siempre a dejar de ser un hombre libre. Finalmente el acoso del Ejército da sus frutos y Koolau es alcanzado por un disparo. El Ejército se retira y Koolau, herido de muerte pero libre, exhala su último aliento abrazado a su arma y a los felices recuerdos de su pasado anterior al hombre blanco.

Es importante señalar que, al igual que hiciera en *Hom*, Giménez prescinde aquí de cualquier texto de apoyo, confiando en los diálogos, los pensamientos de Koolau y la acción para narrar la historia. Alterna secuencias de dos o tres páginas donde predomina el texto con otras centradas en la acción, imprimiendo un ritmo particular a cada una de ellas y manteniendo el interés del relato constantemente. Se apoya también en la planificación de las páginas en cuanto a disposición de elementos, repetición/variación de motivos, masas de banco y negro, búsqueda de planos y encuadres narrativamente óptimos, etc., mostrándose de nuevo como gran conocedor (y excelente ejecutor) de la técnica narrativa del cómic. Los recursos empleados en *Koolau* tal vez sean más sutiles que aquellos que podemos encontrar en *Hom*, pero son sin duda igual o incluso más eficaces porque se integran de una manera más orgánica en el relato y en el fluir de la historia. Son también recursos muy poco cinematográficos, donde se explotan al máximo posibilidades del cómic como la expresividad, la simultaneidad, la fragmentación o el tamaño y forma de la viñeta. Esta inmersión de Giménez en el lenguaje y posibilidades propios del medio que practica es una cualidad que lo emparenta con las tendencias más actuales y hace que la obra de Giménez siga siendo hoy en día moderna en términos gráficos y narrativos. A nivel estético o caligráfico, nos encontramos ante un Giménez maduro, muy alejado ya del encorsetamiento realista de sus primeras obras (*Gringo*, *Delta 99*), que confía en dar soltura a su trazo y en introducir elementos caricaturescos (entendidos como alejamientos del realismo académico, no como humorísticos) que enfaticen la expresividad de sus personajes, tanto en sus gestos como en su lenguaje corporal. Si bien a menudo Giménez ha nombrado a **Milton Caniff**, **Frank Robbins** o **Hugo Pratt** como referentes, en *Koolau* podemos advertir que el trazo en los escenarios contiene elementos que lo acercan a **Alberto Breccia** (cuando no, directamente, a la pintura abstracta), sus composiciones y texturas a **Sergio Toppi**, y su utilización de las masas de blanco y negro a **Dino Battaglia**. Las onomatopeyas juegan un papel relevante, convirtiéndose en ocasiones en protagonistas. Elementos simbólicos, como la luna o el propio puente rocoso, actúan como elementos decorativos y de equilibrio gráfico y al tiempo como signos de

puntuación en el relato, marcando una cadencia circular en el primer caso o una sincopada en el segundo. Poco, por tanto, viene dado por el azar o por un mero exhibicionismo gráfico en *Koolau*. Cada página, cada viñeta, cada línea, cumple la doble función de hacer avanzar la historia y de provocar el impacto emocional requerido en cada situación. Como tan a menudo sucede con Giménez, lo que se cuenta y cómo se cuenta son inseparables, guión es dibujo y dibujo es guión. El hecho de partir de un relato ya escrito (por London) permite a Giménez ocuparse con mayor fervor a la plasmación gráfica y a la imbricación inextricable de la imagen con la narración.

Pero vayamos, tras estas consideraciones generales, analizando la obra por partes.

Koolau, cómic puro y cómic duro

Koolau el leproso comienza con una viñeta horizontal en negro con el título de la obra, los nombres de London y Giménez, y una enorme imagen de la luna. Desde esta primera plancha hasta la octava, la luna llena blanca aparecerá en el cielo negro constantemente, variando su posición y tamaño en las distintas viñetas y casi siempre asociada a Koolau. Funciona por una parte como elemento de diseño (y autores modernos como **Chris Ware** han demostrado hasta que punto el diseño es importante en un arte visual como el cómic), por otra como elemento de contraste en masas de blanco y negro, y además es testigo mudo de la alocución de Koolau a su pueblo de y de la posterior fiesta que estos celebran. El aspecto simbólico de la luna queda remarcado por dos hechos fundamentales. El primero, sus siguientes apariciones en el relato: en la plancha 28, donde marca un punto y aparte, y en las dos últimas páginas, donde define el punto final, que al tiempo hace referencia a la primera viñeta y cierra el círculo. El segundo, que en todas sus apariciones la luna se encuentra completamente llena, a pesar de que entre su primera y su última aparición transcurres seis

semanas. El lector atento posiblemente habrá advertido que otro tanto sucede en *Watchmen*, otra obra que a pesar de sus tintes realistas no pretende ocultar su carácter de fábula de ficción, y donde los decorados son como los de un teatro: su realismo no depende tanto de su propia representación como de la interpretación del observador. Y así, el paisaje de *Koolau* es otro de los protagonistas de la historia. Barrancos y riscos rocosos donde la vegetación no arraiga, piedra y más piedra sin apenas atisbo de árbol, hierba o agua, una desolación extrema donde el único brote de vida no humana son las hierbecillas que Koolau y algunos otros miembros de su tribu llevan como adorno en la cabeza. Y aquí de nuevo hablamos de un acierto de Giménez, ya que en el relato de London no falta la vegetación. Mediante su eliminación Giménez acentúa lo espartano de las condiciones de vida de los leprosos, y a su vez dispone de un elemento de contraste con las dos escenas en las que se recuerda el pasado en las islas previo a la llegada del hombre blanco, escenas llenas de árboles, flores, agua, peces, caballos, perros, frutas, alimento, bellos trajes, bellos cuerpos, sonrisas y amor. Nada de eso puede encontrarse ya en los riscos del presente, donde sólo las cabras y los leprosos habitan.

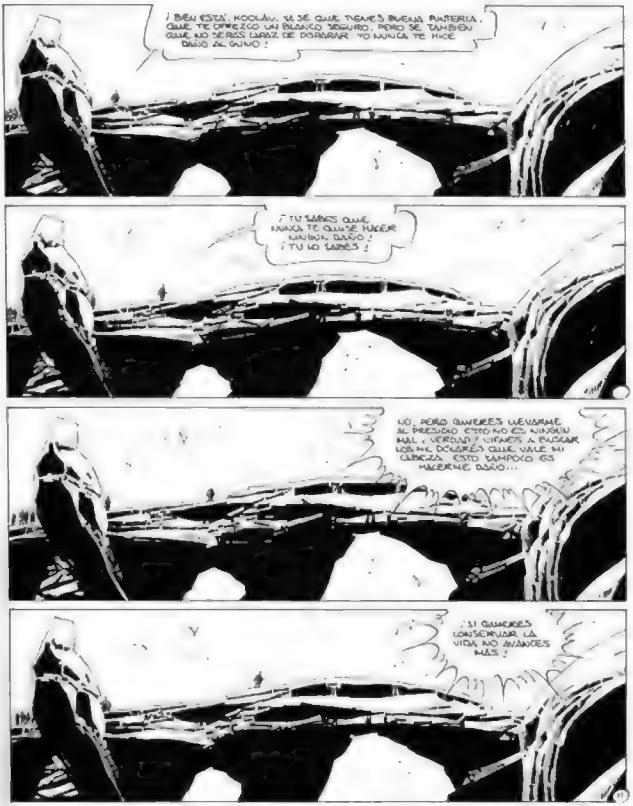
En estas primeras páginas Giménez salta de los primeros planos del rostro de Koolau y sus congéneres a planos generales en los que apenas se les distingue sobre las rocas, realiza travellings de acercamiento en la más pura tradición de **Harvey Kurtzman**, intercala secuencias mudas que nos sitúan física y emocionalmente en el contexto. El puente rocoso que será escenario relevante ya aparece en la tercera plancha, una plancha donde además Giménez emplea un recurso que repetirá de nuevo en la plancha 5: la división de la página o parte de la página en viñetas regulares, varias de las cuales componen una imagen unitaria cuya integridad se rompe con la inserción de otras imágenes. No sólo supone esta argucia de nuevo un interesante diseño gráfico que dinamiza la página y nos obliga a detener la vista en tres o cuatro pequeños puntos (las tres o cuatro viñetas en que se subdivide una imagen) en lugar de en un solo gran punto, sino que como consecuencia de ello se ralentiza el ritmo de lectura, efecto buscado por Giménez, y además se logra en los dos casos reforzar la sensación de profundidad de los precipicios y altura de los riscos en los que moran Koolau

y su pueblo. Precisamente algunas de estas imágenes sirven como pausa en medio del discurso de Koolau, que de otra manera resultaría excesivamente largo aburrido. Otro detalle a tener en cuenta es la representación de Giménez de los leprosos, los "buenos" de la historia. Sus rostros se mueven entre lo monstruoso y lo patético, y el propio Koolau, como sucedía con aquel otro protagonista de Giménez, Hom, es rematadamente feo, desdentado y con unos pequeños y oscuros ojos que transmiten, si acaso, crueldad. De nuevo Giménez se arriesga a la desidentificación del lector con el "héroe", tal vez precisamente para evitar que se le considere héroe, y de nuevo las consecuencias comerciales se hacen notar. Tanto en el caso de *Hom* como en el de *Koolau*, las ventas estuvieron lejos de ser espectaculares.

La arenga de Koolau termina en una fiesta en la que todos beben, cantan y bailan, y donde se nos muestra por primera vez ese pasado feliz de los isleños, en viñetas donde el contraste de blancos y negros es mucho más suave y amable y donde se prescinde en gran medida del encorsetamiento del límite de la viñeta, y donde incluso hay un mayor realismo académico en el dibujo. Hagamos aquí un pequeño paréntesis para recordar cómo tantas historias sobre el sacrificio tienen un denominador común en la Pasión de Cristo. A pesar de que tanto Jack London como Carlos Giménez se encuentran muy alejados de la religión en general y del cristianismo en particular, como en el caso del nazareno, Koolau celebra una última cena con sus discípulos. Koolau es "condenado" por su pueblo (la policía autóctona), es traicionado por sus "discípulos" y finalmente asesinado por el "imperio" para redimir, con su sacrificio, no a todo un pueblo que no ha sabido o querido defenderse, sino a sí mismo. Seguramente se trata meras coincidencias, lo cual convierte todavía en más curiosos estos paralelismos y habla de un denominador común en las historias de sacrificio y heroismo... aunque, como veremos, la palabra héroe no define exactamente a Koolau.

La siguiente secuencia es definitoria del tono de todo el resto del relato y planta por primera vez la semilla de la duda en el lector. Si el discurso inicial de Koolau suena justo y despierta indignación por el trato humillante

recibido, las siguientes páginas cargan peso en el otro lado de la balanza de la justicia, y esto es así por el modo en que Giménez decide narrarlas. Las planchas 9 a 14 relatan el primer enfrentamiento, entre la policía local y Koolau. En toda la secuencia, el rostro de Koolau no aparece (se oculta entre las rocas), mientras que se muestran numerosos primeros planos del líder de los policías que pretende aprehenderle cruzando el puente rocoso. Con estos primeros planos del policía y su discurso, donde menciona que sólo cumple con su deber, que tiene una familia, que es un hombre como Koolau, Giménez consigue humanizar al enemigo y que se establezca cierta relación de empatía entre este y el lector. Consigue que leamos el pasaje desde el punto de vista del policía que acaba siendo asesinado sin ni siquiera ver a su asesino. Efectivamente, Koolau lucha por su libertad y la de su pueblo, pero comienzan las sospechas por parte del lector de que tal vez no cualquier actuación es lícita en el cumplimiento de la empresa. Narrativamente, toda la escena es magistral, con cambios de registro como (y perdón por los poco apropiados términos cinematográficos) ese plano-contraplano de la plancha 10, esa cámara fija de la plancha 11 que hace crecer la tensión a cada viñeta, o esa plancha 14 donde el mismo recurso tiene el efecto opuesto, de relajación de la tensión para terminar el capítulo.



Comienza el segundo capítulo con una página en la que Giménez demuestra su versatilidad estilística y combina distintos recursos para tratar los espacios negativos, dotando de profundidad a la página y de mayor peso a unas viñetas que a otras. Koolau reconoce la valentía de los policías, que en su intento de captura se despeñan para morir patéticamente. Entra en juego entonces el Ejército, bombardeando las posiciones de Koolau y su pueblo, y de nuevo Giménez oculta el rostro de los asesinos para mostrarnos a lo largo de siete páginas los rostros de horror de los bombardeados, los muertos y los moribundos. Con ritmo sincopado, pequeñas viñetas del mismo tamaño, Giménez resuelve las planchas 19 y 20, con una explosión prácticamente en cada viñeta acompañada de muertos y heridos. Durante un corto alto el fuego, Koolau se enfrenta a uno de sus congéneres agonizante, y aunque sabe que el único modo de ayudarle es acabar con su sufrimiento

matándolo, es incapaz de llevarlo a cabo. El leproso capaz de asesinar desde la distancia con su rifle para defender su libertad y la de los suyos, no es capaz de dar el tiro de gracia a un compañero moribundo. Poco después Koolau observa a los hombres del Ejército que se disponen a cruzar el paso que él defiende y por un momento la juventud de estos ablanda su corazón, hasta que recuerda la reciente matanza que han llevado a cabo y acaba con ellos como patos en una feria. Y de nuevo Giménez decide personalizar a estos hombres asesinados por Koolau, negándose a convertirlos en meros detalles accesorios de la narración y tratando de transmitir toda la crudeza y el horror de esas muertes. Viene aquí muy al caso citar las palabras de Giménez:
Nunca me ha parecido correcto este tipo de episodios que se ha dado mucho en el cine y los tebeos, por ejemplo un hombre blanco en una película del oeste, sale un indio y ¡Bang!, lo mata, hay tres indios más encima de la roca, ¡Bang!, los mata a los tres, sigue avanzando, ha logrado escapar, "solamente" ha matado a diez indios. El indio no cuenta, es un elemento para ser matado en un momento determinado, para poder seguir contando la historia del otro, del que se escapa. (...) La muerte no es una cosa anecdótica y pasajera, la muerte es una cosa muy seria (...) Enfrentarse a la muerte debe ser una cosa tan horrible, tan pavorosa, que tu no puedes despacharla en una obra literaria con un ¡pum! (...) Pero mis historias no son esa violencia que también me repugna, la sola exhibición constante de la violencia para nada, la violencia como espectáculo. La violencia tiene que servir para denunciar algo, eso o las escenas violentas están al servicio de una historia, pero la historia no puede ser las escenas en si.
IMAGEN: KOOLAU07
Efectivamente, Giménez se niega a convertir a los policías, a los soldados, en meros “elementos para ser matados”. Consigue convertirlos en personas, y de este modo el deseo de libertad de Koolau, su lucha y su sacrificio se contraponen a las vidas humanas que siega para llevarlo a cabo. Si a eso sumamos el final de la historia, con un Koolau libre pero muerto, con su pueblo entregado al hombre blanco, el mensaje de lucha contra el opresor deja de ser tan claro como parece el principio, cuando Koolau habla a su pueblo, o al menos resulta mucho menos optimista. El terreno de las ideas choca con la realidad, con la imposibilidad de llevar a cabo según que revoluciones, y con los sacrificios morales que estas conllevan. Al final del segundo capítulo, en la plancha 30, nos encontramos con una serie de viñetas en las que Koolau metafóricamente reina en un trono de piedra sobre los cadáveres de los hombres blancos devorados por los buitres. Koolau sigue libre, sí, pero el lector comienza a preguntarse si merece la pena. Por ello hablábamos al principio de este texto de *Koolau* como una de las obras más atípicas de Giménez, donde el mensaje no sólo está teñido de desesperanza, sino que ni siquiera es unívoco o aleccionador. Si Giménez ha firmado una obra ambigua, es esta. Y también es, en gran parte por ello mismo, una obra maestra.
En el último capítulo reaparece el pueblo de Koolau, absolutamente desmoralizado por los bombardeos, el hambre y la muerte. Tanto es así que traicionan a Koolau entregándolo al Ejército, aunque Koolau logra huir. De nuevo Koolau admira el arrojo del hombre blanco, y tal vez sin darse cuenta llega a equiparar las acciones de estos con las suyas propias: "Quieren imperar sobre todos los hombres y sobre todas las cosas aunque les cueste la vida. ¡Aunque tengan que matar, destruir, arrasar... e incluso morir!" Giménez nos ha llevado hasta este umbral, ahora del lector depende encontrar las diferencias entre morir y matar por imponer unas ideas y morir y matar por ser libre, y decidir la moralidad de cada caso. En las planchas 34 y 35, Koolau dialoga con el líder de los soldados, que le exige su rendición. Entre los dos hombres se entabla una conversación de igual a igual basada en que ambos piensan que el otro es un mal hombre, pero a la vez admiran la entereza del otro y le atribuyen cierta humanidad e incluso caballerosidad. A pesar de que las expresiones de dolor, tristeza y vergüenza con que Giménez caracteriza a Koolau durante esta secuencia, donde su propio pueblo lo maldice por considerarlo causante de su desgracia (olvidando que el origen de esta es muy anterior), el rebelde leproso no se rinde. “¡Soy un hombre libre!”, contesta. Pero el destino de Koolau ya está escrito en sus lágrimas, en la siguiente plancha, cuando implícitamente perdona a su pueblo por su traición, como, retomando una idea anterior, Jesucristo perdona a Judas. Una plancha, la 36, que siendo un travelling de alejamiento ofrece una sensación de el cine nunca podrá igualar, al jugar con la visión de las viñetas individuales y de la totalidad de la página simultáneamente por parte del lector. Como decíamos, *Koolau* es puro cómic. Continúan tres páginas en las que Giménez se desprende gradualmente de los bordes de la viñeta para presentar composiciones en las que se entremezclan distintas situaciones temporales y espaciales con Koolau, los soldados, los disparos y la muerte como protagonistas. De este modo representa la idea de una lucha prolongada en el tiempo sin necesidad de definir su duración, aunque el observador lo percibe sin duda como una sucesión de días. Todo un logro narrativo, si tenemos en cuenta que Giménez no se sirve de la sucesión de día y noche o argucia similar para transmitir la idea.

Y finalmente Koolau es sorprendido y recibe un disparo mortal. Aunque consigue huir matando a sus perseguidores, deja un rastro de sangre que es rastreado por el resto de soldados, hasta que deciden no malgastar más tiempo y esfuerzo en la captura de un moribundo. La lluvia purificadora borra la sangre de Koolau de las piedras, borrando de este modo el último vestigio de su sacrificio. Su rebeldía se ha saldado con la muerte de sus compañeros y de los soldados, y nada más se ha logrado. Toda la violencia empleada no ha servido más que para que Koolau mantenga su libertad. De nuevo, es el lector el que debe decidir si esta libertad tiene precio o no, y si lo tiene, cuál es su valor. Koolau muere, resguardado de la lluvia, abrazado a su fusil, y recordando el tiempo en que su libertad era plena y significaba felicidad y no muerte. La última plancha nos devuelve a la negrura de la noche con que comenzaba la aventura y a la luna como elemento central, único testigo del principio y el final del relato. Por último, unos pájaros simbólicos (cuyo vuelo arranca en el recuerdo del pasado) remontan el vuelo desde el cuerpo exangüe de Koolau hacia el cielo.

A pesar de su rebeldía, ¿ha sido libre Koolau cuando se ha visto obligado a matar sus perseguidores? ¿Ha sido libre desde que llegaron la enfermedad y el confinamiento en las rocas estériles? ¿Ha sido libre cuando ha tenido que vivir pegado a un arma, o cuando contaba las explosiones de bomba resguardado en un risco? Tal vez sólo en el momento de su último aliento, sólo en soledad y en su interior, Koolau ha vuelto a ser realmente libre.

LOS PROFESIONALES. SPAIN IS DIFFERENT
ANTONI GUIRAL

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 2003

Reseña:

PROFESIONALES, LOS (2000, GLENAT) -INTEGRAL-

Resumen / Abstract:

Notas: Texto publicado en el núm 2 de la revista Flash-Back, editada por A. Busquets en 2003, número editado a modo de libro monográfico sobre la obra de Carlos Giménez. Este artículo de Antoni guiral se reproduce aquí tal cual, sin revisar ni corregir, salvo en algunas cursivas y negritas. Las imágenes usadas en esta página web son las mismas que se utilizaron en el artículo, salvo la última. El texto se reproduce con permiso de su autor.

LOS PROFESIONALES: "SPAIN IS DIFERENTE"

Algunos jóvenes autores españoles han respondido a la llamada del cómic autobiográfico que, pudiera creerse, iniciaran a finales de los Ochenta historietistas norteamericanos integrados en la factoría "indie", en "comic-books" autofinanciados o bien publicados por pequeñas empresas editoriales llamadas independientes. No vamos a rastrear en la historia de la historieta los primeros ejemplos de cómic en los que un autor exorciza fantasmas personales, pero si hubiera que concretar una fecha y un autor podríamos quedarnos con el **Robert Crumb** de finales de los Sesenta. Lo que sí parece obvio es que para que un autor nos explique su vida de forma más o menos realista e interesante para aquellos que no la comparten, hay que empezar por concederle el beneplácito de que se trata de un dibujante que sabe escribir.

No hay que irse muy lejos para encontrar en nuestra propia historia a un autor de estas características, anterior a los "indie" de los Ochenta: **Carlos Giménez**.

Hubo que esperar a la muerte de Franco y a la transición democrática para que, como historietista maduro, reflexivo y conocedor de la técnica del medio, Carlos Giménez compartiera con una claridad expositiva impresionante retazos de su pasado, que es el nuestro, el que nos ha forjado y formado como individuos.

Como si se hubiera impuesto un orden cronológico vital, Giménez empezó a mediados de los Setenta a narrarnos una parte importante de su infancia en *Paracuellos*, para seguir con su adolescencia en *Barrio* y recalar en sus años de formación profesional y personal ya como adulto con *Los Profesionales*.

No vamos a discutir aquí la trascendencia sociológica de las dos primeras obras (sobre todo de *Paracuellos*), pero intentaremos centrarnos en una etapa clave de la vida de Carlos Giménez para comprender que el legado de Los *Profesionales* incluye también esa parte de nuestra historia social, política e historietística que marca considerablemente

nuestro hoy social, político e historietístico. Y tendrán que perdonarme los que odian la historia, pero para explicar una obra como *Los Profesionales* hay que empezar por el principio: el contexto sociopolítico e histórico.

LA ESPAÑA DEL MOMENTO Y DEL MOVIMIENTO

La primera historieta de *Los Profesionales* nos sitúa perfectamente en ese contexto en tan sólo dos páginas. Si seguimos al protagonista en su deambular hacia la oficina de promisión, observaremos carteles como "Franco: 25 años de paz", "Barcelona, ciudad de ferias y congresos", "España es diferente", "Change, exchange, wechsel" y "Souvenirs"; todos ellos perfectamente definitorios y una prueba evidente de que estamos ante un narrador pletórico de facultades.

En efecto, estamos en la Barcelona de 1964, en un país que había iniciado con relativamente buen pie, desde el punto de vista económico, el I Plan de Desarrollo. España ya no estaba aislada del mundo (de hecho pertenecía a la ONU desde los años Cincuenta), y sus constantes pactos y asociaciones con varios países e instituciones religiosas católicas (España había iniciado conversaciones con la Comunidad Económica Europea para su integración) daban a entender que al resto del mundo occidental no parecía importarle demasiado el pequeño detalle de que el país estaba subyugado por una dictadura militar que apenas conseguía travestirse en democracia orgánica.

En 1964 se conmemoraban los 25 años desde el final de la Guerra Civil, y con este motivo el gobierno franquista hizo públicos algunos datos que venían a demostrar el despegue económico del que disfrutaba el país: habíamos pasado de 30.000 a 375.000 aparatos de televisión (1.250.000 en 1965); la media de coches por cada 1.000 habitantes ya era de dieciocho; la renta per cápita llegaba a los 600 dólares por persona. **Fraga Iribarne**, por aquel entonces Ministro de Información y Turismo, promovía una nueva ley de prensa de la que aseguraba: "La nueva ley de prensa afirma este principio: la libertad dentro de un orden". Eran años en los que la industria de los servicios aumentaba considerablemente su presencia gradas, entre otros detalles, a la masiva presencia de turistas extranjeros (14 millones en 1964, según cifras oficiales), y en los que el dinero

procedente de la masiva emigración hacia Europa estabilizaba la balanza de pagos. Era un período de importante emigración interna, que llevaría del campo a la ciudad a millones de personas, lo que favorecería el desarrollo de la especulación urbanística.

También eran años de falta de libertad, de persecuciones políticas e incluso de asesinatos políticos legalizados por el régimen en condenas a muerte emitidas por consejos de guerra. Años de conflictos laborales como el de Asturias, que provocó que 25.000 mineros se quedaran en paro y que la fuerte represión franquista hacia los huelguistas ocasionara la publicación de una carta firmada por 102 intelectuales españoles dirigida al ministro Fraga Iribarne, en la que también se quejaban de las limitaciones informativas. Años de protestas estudiantiles y conflictos diplomáticos, incluso de problemas con una parte de la iglesia católica, como el originado por el abad de la Abadía de Montserrat de Cataluña, **Aureli María Escarne**, que declaró al periódico francés *Le Monde*, en respuesta a la campaña "*25 Años de Paz*": "*Donde no hay libertad auténtica no hay justicia,y esto es lo que pasa en España... No tenemos tras nosotros 25 años de paz sino 25 años de victoria*". Por supuesto, Escarne tuvo que exiliarse a una diócesis italiana.

Años movidos, en definitiva, que reflejaban la contradicción entre la necesidad de un sistema democrático prohibido por un dictador decidido a gobernar hasta su muerte (como así fue), y la evidencia de que una verdadera liberalización económica y social, dentro de los límites de un país capitalista, sólo sería posible en el entorno de una Europa teóricamente democrática.

Eran los años grises (y no sólo por el color del uniforme de la policía) de Los Profesionales.

¿LA ESPAÑA DEL TEBEO O DE TEBEO?

¿Y los tebeos? ¿Qué pasaba con la industria de los tebeos en España? ¿Por qué funcionaban aquellas agencias de dibujantes que trabajaban casi exclusivamente para mercados ajenos? ¿Es que ya no había tebeos dibujados por autores españoles? Vayamos por partes.

En 1962 el Ministerio de Información y Turismo, recordemos que comandado por Fraga Iribarne, creó el Consejo Nacional de Prensa, organismo de carácter consultivo y asesor del ministerio en materias relacionadas con los medios de comunicación. Este consejo creo a su vez una Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles, que sería la encargada de velar por los buenos usos y costumbres de todo lo que se publicaba en las revistas dirigidas a los infantes y los jóvenes y, por ende, en los tebeos, considerados absolutamente todos como lectura exclusiva de niños y jovenzuelos. Esta comisión era, en realidad, una estructura que permitía a la censura actuar de forma más real y práctica de lo que lo había hecho hasta ese momento, controlando rígidamente todo lo que se estaba publicando. Es curioso observar que entre 1939 y 1963 (año en el que empezó a actuar realmente la comisión), el aparato censor del régimen actuaba de forma algo anárquica, sin un "modus operandi" oficial, lo que permitía, en ocasiones, burlarlo.

Al mismo tiempo, y más concretamente en 1963, empieza a vislumbrarse que nuevas fórmulas de evasión, como la televisión, ocupan los ratos de ocio de los más jóvenes en detrimento de, por ejemplo, la lectura de tebeos.

De repente, los cuadernillos apaisados de aventuras, que habían supuesto una verdadera revolución en el mercado de los tebeos españoles, llegando a ventas muy importantes, empezaron a desaparecer. Fórmulas editoriales que llevaron al éxito a revistas periódicas como *TBO* o *Pulgarcito* empiezan a desgastarse, repitiendo historietas y rebajando la calidad de sus propuestas, debido entre otras razones a la canina actuación de una censura ya regularizada.

Llegan a España los "comic-books" de una editorial mexicana muy importante, Novaro, casi todos ellos versiones en castellano de superhéroes de DC Comics, adaptaciones de series televisivas y de películas de cine realizadas en EE UU y de personajes de otras editoriales norteamericanas; los "comic-books" de Novaro, además, emprenderán una ambiciosa política de colonialismo de papel, inundando el quiosco de títulos y vendiéndolos a precios muy competitivos. Empiezan a publicarse tebeos con material de procedencia foránea, algunos de ellos realizados curiosamente por dibujantes españoles en las citadas agencias.

Para hacernos una idea más clara de la situación, el historiador de tebeos **Antonio Martín** afirma en su libro *Apuntes para una Historia de los Tebeos"El balance general no merece ningún entusiasmo y significa uno de los momentos más bajos en el interés y en los contenidos de los tebeos españoles".* (Glénat, 2000) que en 1964 hay 80 tebeos en el mercado, más los 30 de Novaro; de estos 80 (editados por 28 empresas), 15 pertenecen a grupos confesionales o políticos muy concretos, 12 publican sólo material extranjero, y 5 sólo reimpresiones de material antiguo. Según Martín:

Nos vamos situando, ¿no?

LA EXPLOSIÓN DE LAS AGENCIAS O LA IMPLOSIÓN DE NUESTROS TEBEOS

Hablemos de las agencias, esas empresas privadas que tanto proliferaron en nuestro país entre los años Cincuenta y los Setenta, y verdaderas protagonistas de las andanzas de *Los Profesionales.*

Desde 1914, cuando **William Randolph Hearst** creara la empresa King Features Syndicate como agencia de prensa con un importante departamento de cómics, empezó a funcionar la venta de series de historietas tanto a los periódicos del propio país como a otros extranjeros. Esas ventas suponían una importante amortización de los costes representados por el pago a los autores que trabajaban para las agencias de prensa. Además, todo el material era propiedad intelectual e industrial de las agencias, sin derecho a la devolución de originales ni al cobro de royalties; a los autores sólo se les reconocía el derecho a firmar sus obras.

Esta filosofía sufre algunos cambios significativos cuando hablamos de la agencias de dibujantes españolas; en esencia, se convirtieron en una fábrica de producir páginas. De hecho, la mayoría de agencias fueron creadas por dibujantes españoles que ante la creciente demanda de trabajo se vieron obligados a montar equipos para satisfacerla.

Algunas de las más importantes fueron: Selecciones Editoriales (**Joaquín de Haro**), Histograf (**Francisco de la Fuente**), Ibergraf (**Manuel López Blanco**), Creaciones Editoriales (Editorial Bruguera), Selecciones Ilustradas (**Josep Toutain**), Bardon Art (**Jordi Macabich**) o Comicup (**Cánovas**).

Ante la situación ya señalada de nuestro mercado de tebeos, la disminución de la demanda interna, los esfuerzos tuvieron que dirigirse a satisfacer la creciente demanda de cómics en otro países, básicamente Francia, Italia, Inglaterra, Alemania, el norte de Europa y, aunque menos, EE UU. Los profesionales avezados en todo tipo de lides compartían estudio con muchos jóvenes entusiastas, viejos amantes de los cuadernillos de aventuras, cuyo objetivo era el de convertirse en profesionales y ganarse la vida con la historieta.

Los responsables de las agencias viajaban por todo el mundo para conseguir encargos, casi siempre escritos por guionistas de otros países y otras culturas; en esencia, se trataba de asumir los gustos estéticos de esos editores, produciendo un material muy concreto, con unas coordenadas gráficas básicamente enfundadas en un estilo realista y clásico, ilustrando guiones de género, sobre todo "western", romántico, policíaco o bélico. El dibujante de agencia no podía firmar su trabajo, cobraba muy poco por viñeta, no tenía contrato ni ningún tipo de defensa jurídica, y perdía tanto los derechos de autor como la posesión de sus originales. Es obvio que, de esta guisa, pocas inquietudes podían cultivar los dibujantes, obligados a aparcar, a quienes las poseían, sus veleidades creativas y autorales.

La "época dorada" de las agencias españolas se sitúa entre 1955 y 1975, años en los que desde España facturaron muchos millones de pesetas, divisas transformadas en moneda de pago para el mercado interno. Antonio Martín calcula que en el conjunto de la producción de autores nacionales de ese periodo, los dibujantes españoles de agencias aportaron al menos un 40% del total; sin datos sobre la mesa, porque no parece éste tema de buena mesa, me atrevería a asegurar que el cálculo se queda algo corto. Cabe destacar que las agencias más activas e importantes de este período fueron Creaciones Editoriales (que abastecía de cómics a la propia Bruguera pero también vendía las historietas de sus revistas y producía cómics para editores extranjeros), Selecciones Ilustradas (la agencia de Josep Toutain) y Bardon Art.

Estas agencias y las ya citadas produjeron cientos de miles de páginas anónimas, realizadas por veteranos que se habían quedado sin trabajo en el mercado español y por nuevos autores que, en realidad, aprendían su oficio sobre la marcha. Asegura Antonio Martín en el libro ya citado: *"Lo que no es discutible es que se trata de un tema que está entre la picaresca, el trabajo de supervivencia, el estajanovismo artístico y chapuza profesional".*

COHORTE DE DIBUJANTES O DIBUJANTES SIN CORTE

Barcelona era el principal centro geográfico de las agencias de dibujantes, de ahí que Pablito, el protagonista de *Los Profesionales*, viaje hasta la Ciudad Condal en 1964 para trabajar en una de ellas, Creaciones Ilustradas, nombre falso y compendio genérico de lo que era el trabajo en una agencia de aquella época, pero claramente inspirada en Selecciones Ilustradas, empresa fundada en1956 por **Antonio Ayné** y Josep Toutain. De hecho,las pequeñas vivencias relatadas por Giménez, todas ellas reales por muy tamizadas que estén por el paso del tiempo, transcurrieron en varias agencias pero, de alguna manera Selecciones Ilustradas, la agencia para la que realmente trabajó Giménez en aquel momento, era un fiel reflejo del espíritu que anidaba en ese tipo de empresa.

Curiosamente, fue unos cuantos años después de los hechos descritos en *Los Profesionales* cuando Selecciones Ilustradas, de la mano de Toutain, permitiría el reconocimiento internacional de la calidad de los dibujantes españoles en EE UU, y más concretamente mediante la publicación de sus dibujantes representados en las revistas de terror de **James Warren**: *Creepy, Eerie y Vampirella*. La incorporación al mercado norteamericano realizada a principios de los Setenta favoreció el estatus profesional de los dibujantes, que aunque seguían sin ver reconocidos sus derechos de autor (el material publicado en esas revistas es propiedad de Warren), sí fueron exaltados como excelentes profesionales a los que se encargaban algunas de las mejores series de las revistas Warren (como *Vampirella*, dibujada por **Pepe González**), e incluso alguno de ellos (como **Josep María Beá**) pudo escribir sus propios guiones.

De hecho, algunos de los más destacados profesionales de la historieta norteamericana de este momento reconocen su deuda con muchos de los dibujantes españoles que colaboraron para Warren. Y no creo que sea absurdo afirmar que ese período fue importante para que los editores norteamericanos del último decenio hayan acogido sin pestañear a los dibujantes españoles que están dibujando cómics de superhéroes para el mercado de su país.

Pero volvamos al tema que nos ocupa.

Los Profesionales empezó a publicarse en la revista *Rambla* en 1982; una revista y un momento muy significativos. *Rambla* fue un intento casi autogestionario de algunos autores españoles, apoyados por una editorial, para editar en total libertad creativa historietas básicamente de autores de nuestro país. En 1982, ya en democracia, el país vivía una especie de euforia desbordante; el PSOE ganaba por primera vez las elecciones generales; se había oficializado la libertad de expresión perdida y todos andábamos con ganas de experimentar esa y otras libertades hasta sus máximas consecuencias, como deseando recuperar un tiempo que habíamos perdido definitivamente.

El mercado de los tebeos en España parecía hallarse en un estado de salud más que decente: se publicaban muchas revistas periódicas y álbumes; nacían nuevas editoriales; se recuperaba lo mejor del cómic de otros países; parecía que los autores españoles podían (casi) vivir de la historieta publicando en su propio país; se evidenciaba la calidad de nuestros autores; los poderes públicos descubrían la un labilidad política de la historieta y la agasajaban pagando revistas y jornadas; se hablaba de historieta en los medios, y la palabra cómic parecía estar en boca de todos los que deseaban estar "a la page". Fue un falso "boom" del que todavía no nos hemos recuperado, pero en aquel momento nos faltaba la distancia correcta para hacer una

valoración real de lo que estaba ocurriendo. En realidad, nunca recuperamos la esplendidez económica del mercado de los años Cuarenta y Cincuenta; el tebeo no era lectura mayoritaria para los niños ni para los adultos, las ventas no llegaban ni a la altura del betún comparadas con las de los tebeos de aquellas dos décadas; no había personajes realmente populares por su carácter mayoritario.

A cambio, los autores disponían de libertad creativa y mantenían los derechos de sus creaciones, pero casi nunca llegaron a vivir con dignidad de publicar sólo en España; todavía era necesaria la venta de los derechos de sus obras a otros países para mantener el saldo de sus cuentas en positivo.

Rambla continuó editándose varios años con diversos vaivenes en su autoría editorial, pero por el camino perdió la colaboración de varios de sus creadores, Carlos Giménez entre ellos, de forma que *Los Profesionales* continuó publicándose en la revista *Comix Internacional*, de Toutain Editor.

De entrada, la idea de Carlos Giménez de recoger el anecdotario profesional y personal comprendido entre los años 1964 al 1968 de las vivencias de los dibujantes de agencia podía haber sido una temeridad. Convengamos en que Giménez nos habla de personajes y actitudes muy concretas, de una problemática y una vitalidad referidas a las mismas entrañas de una profesión minoritaria y no reconocida como es la de historietista.

Esa primera percepción se saldó rápidamente a favor de Giménez, que con su habilidad gráfica y narrativa y su virtud para definir rápidamente a unos personajes que se hacen entrañables para el lector, consiguió interesar a un público entregado a su propuesta desde las primeras páginas. Las vivencias, con nombres expresamente mal disimulados, de dibujantes como:

Adolfo Usero, Luis García, Eugenio Giner, Víctor Ramos, Alfonso Font, Miguel Fuster, Fernando Fernández, Josep María Beá, **José Rubio, Esteban Maroto, Florenci Clavé, Mandred Sommer** y el mismo Giménez, de guionistas como **Manuel Yáñez** y del mismísimo Josep Toutain, fueron compartidas con unos lectores que rápidamente las hicieron suyas.

COMO LO VIÓ GIMÉNEZ O CÓMO LO SOBREVIVIÓ

El retrato humano de aquellos personajes tan vividos calaba hondo en nuestras mentes porque eran personas de verdad a las que Giménez nos acercaba no sólo por sus palabras y actos, sino también por la habilidad gráfica de un autor que sabe dotar de vida propia a los rostros con pocos trazos y que, narrativa y visualmente, se acerca mucho a sus personajes utilizando expresa y reiteradamente los planos medios y primeros planos; una técnica compleja que sólo en manos de un narrador hábil como Giménez consigue su objetivo. El tono de las historias está sutilmente disfrazado de ironía y sentido del humor, pero evidencia la precariedad vital y profesional de aquellos dibujantes, que, en su mayoría, no sólo están aprendiendo el oficio de historietista, sino el oficio de vivir.

Se impone su sentido de la supervivencia por encima de la precariedad social, histórica y profesional, pero al mismo tiempo Giménez evidencia una situación que ha marcado profundamente el pasado reciente, el presente y, tal vez, el futuro de la profesión de historietista en nuestro país. De hecho, la actitud hacia su profesión de los protagonistas es significativa; mientras en un momento dado unos son capaces de rechazar cualquier tipo de cambio en su obra y expresan una cierta reflexión sobre su oficio, otros se limitan a considerar el dibujo de sus viñetas como una mera práctica que proporciona una cierta pecunia. En realidad, el contexto, como ya hemos dicho, no favorece la creatividad ni la inquietud, ni siquiera la rebelión hacia una situación laboral muy precaria; pero, entre anécdota y anécdota, entre gamberrada y gamberrada, en el fondo de algunas historias que muestran actitudes picarescas o patéticas, hay entre algunos dibujantes una reivindicación de su oficio y de su creatividad.

Cómo vivieron aquellos autores los años de "hibernación creativa" es un sentimiento muy personal, pero Giménez ofrece su interpretación con total naturalidad en sus historietas y, de hecho, los textos de algunos autores que acompañan la edición en un solo libro de *Los Profesionales* (Glénat, 2000) nos dan algunas pistas. Mientras la mayoría recuerda aquellos años con mayor o menor simpatía, aunque con un punto de melancolía, Beá, el más crítico, escribe: “Considero que aquellos años de esplendor para la agencia Selecciones Ilustradas regentada por Josep Toutcán fueron fatalmente perniciosos para todos los dibujantes allí concentrados, y una nefasta mancha en la historia del cómic". Ese sentimiento de "hibernación creativa" al que me refería lo transcribe Beá de esta manera: "Han tenido que transcurrir veinte años para poder identificarme definitivamente con mi profesión y poder realizar con gran ilusión aquello que tanto había deseado hacer anteriormente y que me fue prohibido".

Como excelente profesional de la historieta que siempre ha sido Carlos Giménez, la elaboración previa de *Los Profesionales* pasó por un período de preparación. Cuenta el propio creador de la serie que reunió a varios de sus compañeros alrededor de una grabadora y los exhortó a narrar algunas de sus vivencias durante los años en los que trabajaron para agencias. Pero a mi modo de ver está muy claro que Giménez nunca quiso que *Los Profesionales* fuera sólo una sesión de "batallitas".

En algunas ocasiones, se diría que los dibujantes eran adultos con mentalidad infantil que disfrutaban de sus gamberradas como si de meros adolescentes se tratara. Las situaciones casi inverosímiles, dramáticas, se multiplican; es como si aquellos que transitan un mundo gris, en un país gris, con una educación gris, ofrecieran como forma de evasión, de exorcizar fantasmas, una respuesta cruel hacia la miseria de los que les rodean, como una negación de su propia mediocridad. Pero ojo, Giménez muestra, nunca da sermones.

No hay moraleja en esas historias. Giménez evidencia la actos y palabras, casi como en un reportaje salpicado de ironía, pero no maltrata a sus personajes; al contrario, evidenciado el contexto en el que sobreviven, Giménez mira a sus criaturas con respeto y hasta con ternura. Porque Giménez sabe que son víctimas de una situación, como lo fue él mismo. Pero en ese vaivén histriónico de chocantes vivencias narrado entre un tono naturalista y humorístico hay un poso no de melancolía, sino de tristeza.

En buena sintonía con su claridad expositiva y gráfica, en *Los Profesionales* Giménez da otro paso adelante en su arte. Como contador de historias y consciente de sus necesidades técnicas, apuesta de nuevo por una estructura clásica de la página, dividida en cuatro tiras, con 2 ó 3 viñetas por tira. Las historias de 4 a 8 páginas en su mayoría necesitan de un amplio espacio para desarrollarse en el "tempo" que Giménez quiere darles, de ahí que recurra a la diagramación ideal para la narración de historias en las que los diálogos, casi más que las situaciones, son el "alma mater" de la cuestión.

Y ahí es donde Giménez vuelve a mostrarse como el excelente dialoguista de cómics que es; el diálogo es diáfano, utiliza la jerga que se le supone a cada personaje y situación, los bocadillos contienen el diálogo exacto en cada momento, y los "silencios" (pocos pero bien colocados) hablan por sí mismos. Gráficamente, Giménez depura y sintetiza algo más su estilo, en esa sabia mezcla de realismo y caricatura que aporta un alto grado de expresividad tanto a sus personajes como a los objetos.

Si con *Paracuellos* y con *Barrio*, de alguna manera, Giménez utiliza la autobiografía para confeccionar un retrato sociológico de un tiempo concreto de nuestra historia, *Los Profesionales* es otra obra redonda que retoma ese camino y que nos dice muchas más cosas de nuestra historia de la historieta y de sus profesionales que muchos libros teóricos. Una obra que habla de un tiempo gris que parece haberse perdido en el limbo como una lacra histórica que algunos desearían enterrar. Pero resulta que forma parte de nuestra historia y nos ayuda a explicar por qué somos lo que somos.

RAMBLA ARRIBA, RAMBLA ABAJO
JAUME VAQUER

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 10-VII-2009

Reseña:

RAMBLA ARRIBA, RAMBLA ABAJO (2001, GLENAT)

Resumen / Abstract:

Notas: Novena entrega del "dossier Carlos Giménez" incluido en el núm. 3 de Tebeosfera, especial "La generación del compromiso".

RAMBLA ARRIBA, RAMBLA ABAJO

Tras el primer álbum de *Los profesionales* serializado en *Rambla*, Carlos Giménez cogió a sus personajes y los pasó a *Comix Internacional* donde publicó los dos siguientes. Eran historias cortas, cómicas la mayoría de ellas, que mostraban el estilo de vida de los dibujantes españoles de historietas que trabajaban mediante agencias para el extranjero a principios de los sesenta.

Y de repente, Giménez sorprendió a los lectores con una única historia larga mucho más ambiciosa que optaba por mostrar no el estilo de vida de una profesión, sino el palpitar de una sociedad concreta. Si *Barrio* es el Madrid de los cincuenta, *Rambla arriba, Rambla* abajo es la Barcelona de los sesenta. Para ello, Carlos Giménez muestra a Pablo y Adolfo, de la serie *Los profesionales*, paseando una noche por las Ramblas barcelonesas, discutiendo sobre temas de trabajo. Pronto, se encuentran con una fotógrafa americana y Pablo tiene un escarceo sexual que acaba como el rosario de la aurora antes de irse con otra chica a un encuentro político. Y ya está. Una simple anécdota que sirve de excusa para ir mostrando escenas de personajes anónimos, algunas más extensas que otras, unas abiertamente humorísticas, otras ciertamente dramáticas y que reflejan el alma de esa ciudad: trabajadores, borrachos, parejas que discuten, parejas que sólo tienen ojos el uno para el otro, prostitutas, niños que incordian, viejos que mendigan, vendedores ambulantes... Inicialmente, iba a ser una historia de ocho páginas más de *Los profesionales* pero la cosa se le escapó un poco de las manos a

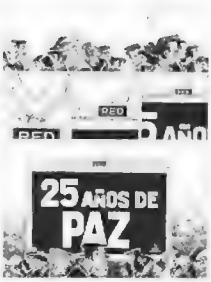
Giménez y le quedó en unas veinte. Para poder llegar a la longitud normal de un álbum fue cuando decidió ir añadiendo esas escenas costumbristas de tonos tan diferentes. Al final, fueron tantas las escenas añadidas que acabaron dando setenta páginas de álbum, casi el doble de lo habitual en un álbum. Lo sorprendente, y admirable, es que con un proceso de creación tan improvisado acabase surgiendo una de las mejores obras de Carlos Giménez.

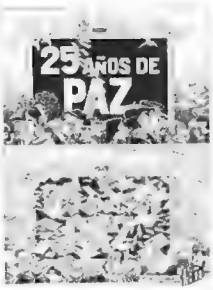
Cuando Giménez dibujó este álbum, ya había realizado *Romances de andar por casa* y algunos años después empezaría con las *Historias de sexo y chapuza*, que ya había anunciado a principios de los 80. Como ha declarado en alguna entrevista con posterioridad, como la que le hicieron Antonio Trashorras y David Muñoz en un número de *U*, eran la otra cara de las historias de romance que tantos de sus compañeros, incluso él ocasionalmente, tuvieron que dibujar, con su tono blando, ñoño y almibarado, excesivamente alejados de la realidad. El esqueleto de *Rambla arriba, Rambla abajo* sigue un poco esta línea, al incluir un elemento, la menstruación, inexistente en esos tebeos, por no mencionar, claro, las relaciones sexuales.

El talento narrativo de Giménez desborda en este extenso álbum de 70 páginas. En otras manos, el ir saltando de personaje a personaje podría despistar al lector, interesado en saber qué pasa con Pablo, pero no es el caso. Cada pequeña historia (una paloma herida que está a punto de morir, una kiosquera que vende poesía prohibida, la anciana que se muere de pena y quiere volver a su pueblo) conmueve al lector o lo divierte, si es lo que busca el autor. Para este tipo de anécdotas más ligeras, Giménez no duda en usar un estilo de dibujo mucho más caricaturesco (lo que hace más irónico el comentario de Filstrup a Pablo sobre que *debería saber que lo suyo no es el humor*). Es importante recalcar cómo se plantea algunas escenas, desde el encuentro sexual a oscuras, donde durante un par de páginas sólo podemos *ver* las onomatopeyas y los diálogos, quedando buena parte a la imaginación del lector, a la triste escena del anciano que se ve obligado a pedir, donde juega de un modo soberbio con la colocación de textos, uso limitado de primeros planos (una mano, una cara) y cierto movimiento de cámara para evitar situaciones estáticas.

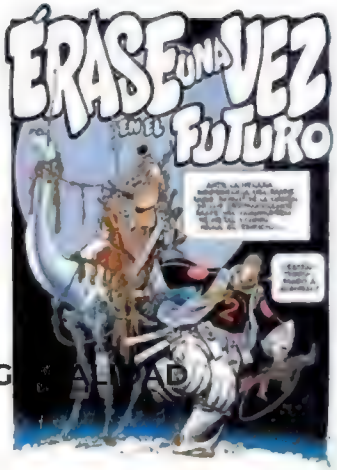
Imagen tomada del blog *Al sur de los tebeos.*

Con los años, *Rambla arriba, Rambla abajo* que se consideraba el cuarto álbum de *Los profesionales* (así se publicó en la colección Papel Vivo) ha acabado con categoría propia dentro de la obra de Carlos Giménez. En parte, es por los nuevos álbumes de dicha serie que ha realizado en tiempos recientes. Pero principalmente, porque es independiente de ella y con una voz totalmente particular, digna de destacar por méritos propios entre lo mejor de la obra de Carlos Giménez más de veinte años después de su creación.





Secuencia de imágenes de uno de los episodios de esta obra, con un alejamiento desde el concepto 'Franco' sobre el cartel de celebración de la Paz y luego otro travelling partiendo del acrónimo RED (en inglés, "rojo") que nos lleva a una paz ocultada por las octavillas de los contrarios a la dictadura. Las imágenes han sito tomadas del sitio *Ui ar the Japis*



ERASE UNA VEZ EN EL FUTURO: UNA GENIALIDAD FORMAL.

ÁLVARO PONS

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 12-VII-2009

Reseña:

ERASE UNA VEZ EN EL FUTURO (2002, GLENAT)

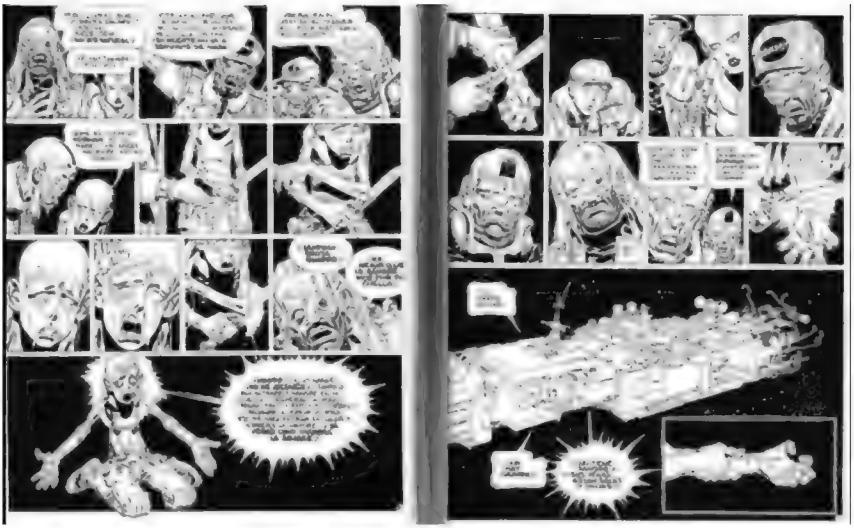
Resumen / Abstract:

Notas: Décima entrega del "dossier Carlos Giménez" incluido en el núm. 3 de Tebeosfera, especial "La generación del compromiso".

ÉRASE UNA VEZ EN EL FUTURO: UNA GENIALIDAD FORMAL.

A finales de la década de los 70, Carlos Giménez sentaba las bases de una redefinición completa del género social en la historieta española. Tomaba el tradicional costumbrismo de la historieta de humor de los años cincuenta, siempre castrado por la oscura y omnipresente presencia la censura, para fundirlo gráficamente con la escuela de dibujo realista y librarlo por fin de sus ataduras argumentales. El compromiso autoral como expresión determinante del propio género se instalaba por primera vez en la historieta española tras la muerte de Franco. Una elección que era manifiesta tanto desde la aproximación autobiográfica de *Paracuellos* como desde el testimonio de la dura actualidad de la transición en las historietas que realizará junto a Ivá para la revista *EL PAPUS*. El discurso social de Giménez venía siendo anunciado desde que dejara el trabajo de agencia con sus interpretaciones de historias clásicas de la ciencia ficción, pero la elección de la realidad como escenario de esas argumentaciones implicaban un cambio que parecía imponer la imposibilidad de la vuelta atrás.

Sin embargo, y contra todo pronóstico, el autor madrileño volvería a la ciencia ficción en una serie de cuatro adaptaciones de cuentos clásicos de Jack London y Stanislaw Lem que publicaría la revista *1984* de Editorial Toutain a principios de la década de los 80. Cuatro relatos que en su día se acogieron con cierta frialdad, incluso con resquemor ante un posible olvido de la vertiente social que había inaugurado –que sería respondido con contundencia con la posterior aparición de *Auxilio Social*- pero que hoy se revelan como un paso necesario y coherente dentro de la evolución estilística y personal del autor. Bajo el nombre genérico de *Érase una vez en el futuro*, Giménez volvía en esta serie a su querida ciencia ficción para disponer de una entramado formal temático que le permitiese experimentar libremente con la narración, tomando los referentes originales como meros puntos de partida para una reescritura en términos ideológicos coherentes con el discurso de denuncia sin concesiones que Giménez había comenzado ya en *Hom* o *Koolau el leproso*. Desde el punto de vista argumental, opta en las cuatro historias por una estructura similar, basada en la clásica reducción al absurdo: un planteamiento contrastado con una sorpresa final inesperada deducida de la aplicación rigurosa y literal de los presupuestos iniciales de las historias, demostrando contundentemente su irracionalidad. La ciencia ficción actúa aquí como un armazón formal que le permite una definición rápida de tipologías y escenarios, sin necesidad previa de una documentación o de una puesta en escena que deba ser lastrada por la realidad para establecer su verosimilitud. Con las manos libres, buscará y ejercitará nuevas soluciones narrativas, en muchos casos claramente inspiradas en el cine o la historieta que se practicaba entonces en Europa (con especial y evidente afecto por la producida en el movimiento humanoide francés), pero traducidas a la concepción narrativa del creador de *Paracuellos*.



Así, en la primera de las historias, *Los Verdugos*, traslada el original escenario marítimo de Jack London a una solitaria estación espacial para narrar el sinsentido de la vuelta a la animalidad del sacrificio del débil para la supervivencia del fuerte. Giménez demuestra su habitual fuerza en la puesta en escena y, sobre todo, su particular capacidad para la expresividad de sus protagonistas, reflejada perfectamente en la desesperación y pánico de los jóvenes cadetes de la nave, candidatos involutarios a un sacrificio por el bien de la tripulación. Una historia para la que prefiere una narración de inspiración cinematográfica, con el referente claro de películas como *Naves Misteriosas* o *2001 una Odisea del Espacio*, eligiendo la astronave como punto de atención visual principal para el lector. Toma como unidad narrativa la doble plancha, lo que le permite grandes viñetas donde el gigantesco navío estelar se erige en protagonista para lograr un doble objetivo: por un lado, remarcar la sensación de soledad en el espacio, de imposibilidad de escape ante una desgracia segura. Por otro, la insignificancia del ser humano, apenas una bacteria frente a la grandiosidad tecnológica, un elemento puramente prescindible en ese futuro distópico. La elección de un fondo negro, que aísla a los personajes de toda interferencia del entorno, sumergiéndolos todavía más en esa metafórica negrura existencial, sólo acentúa la dureza de la historia narrada por Giménez. Especialmente destacable será la planificación de las dobles páginas con las que el autor estructura la narración, en la que el flujo visual marcado al lector se establece en una dinámica radial, siempre con una gran viñeta de la nave y terminando en una última viñeta muda en la parte inferior derecha, que actúa como *cliffhanger* dramático frente al lector, que tendrá su máxima expresión en la potencia de la pequeña viñeta con que se cierra la doble página 6-7, mostrando una vena cortada de la que no sale sangre y resumiendo perfectamente en una sola viñeta toda la historia.

La segunda historia, *¡Aquí base Sahamis llamando a Jessie!*, vuelve a tomar a London como origen para un relato de denuncia del colonialismo salvaje de la humanidad. Si bien la estructura argumental vuelve al planteamiento ya referido, en lo formal retoma una planificación similar a la de obras anteriores como *Paracuellos* u *Hom*, que se mueve entre una plantilla de muchas viñetas (12 en muchos casos) y una puesta en página casi tradicional, y donde la narración esta vez es llevada a modo de cuento clásico. Si las grandes extensiones de mancha negra ayudaban en la anterior historia a lograr la atmósfera opresiva, ahora prescinde por completo llegando al extremo contrario, con un blanco limpio y omnipresente que obliga a cargar toda la fuerza dramática en la conjunción del relato del narrador en off junto a la expresividad de los personajes. Una elección complicada todavía más por la frialdad casi espectral de los habitantes del planeta Sahamis: Giménez se reta a sí mismo con una historia de corte mucho más literario donde debe enfrentar el deterioro físico y mental del déspota colonizador protagonista frente a la resignada y sufriente mirada paciente de unos colonizados que saben que la espera les liberará. El juego de alternancia de primeros planos entre personajes –con especial atención a su mirada, fija y penetrante en los sahamianos, cada vez más perdida e irracional en el humano- será el eje vehicular de esta historia.

Giménez abandona a London y opta por Lem en la historia más abiertamente humorística de la serie, *El misionero*, que narra la peripecia del padre Oribacio durante la evangelización de los bondadosos memnogos. Para esta ocasión, Giménez prescinde de la división tradicional y planifica la página como un cuento infantil, con grandes viñetas sin marco, contrastando la dulce presencia de los memnogos, dibujados a modo de personajes infantiles, sin apenas rasgos más allá de los ojos, entintados sin sombras y con un trazo fino, frente al misionero, que destaca siempre por un entintado más grueso y con sombras en mancha de negro, que define perfectamente el realismo del personaje ante una contraparte casi feérica. Una división simple que permitirá al autor lograr un mayor contraste entre la bondad absoluta de la intención de los pequeños alienígenas frente a la propuesta religiosa, que llevada a su literalidad resulta aberrante. Años después, Alfonso Font homenajearía esta historia con una nueva y terrorífica versión.

Por último, y sin abandonar a Lem, Giménez presenta en *Agonalia* su mayor aproximación al universo humanoide francés, con especial querencia por la figura de Moebius. Aparentemente, opta de nuevo por la doble página como unidad narrativa, pero esta vez la subdivide en grandes hileras horizontales, que actúan de verdadero eje visual para el lector. La referencia a Moebius es obvia tanto en el estilo de entintando y planificación, claramente inspirado en obras como *El Garaje Hermético*, que en se momento revolucionaban la concepción de la historieta en Europa, como en las elecciones escenograficas: tecnología omnipresente, pero de fundamento orgánico, unión entre biología y máquina, etc. El clásico dicho "el hombre es el único animal que tropieza dos veces en la misma piedra" es reescrito de forma brutal y terminante, llevándolo el extremo del tropiezo a una elección voluntaria absurda e inútil.

Una obra calificada muchas veces como "menor" en la trayectoria de Giménez, pero que es sin duda fundamental para entender tanto el discurso ideológico de este autor como para comprender su evolución gráfica y formal.

SABOR A MENTA. LOS MUCHOS UNIVERSOS DE CARLOS GIMÉNEZ

RAFAEL RUIZ-DÁVILA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 7-VII-2009

Reseña:

SABOR A MENTA (2005, GLENAT)

Resumen / Abstract:

Notas: Decimoprimera entrega del "dossier Carlos Giménez" incluido en el núm. 3 de Tebeosfera, especial "La generación del compromiso". En la imagen, cubierta del libro editado por Glénat

SABOR A MENTA. LOS MUCHOS UNIVERSOS DE CARLOS GIMÉNEZ

Decir que Carlos Giménez es un autor versátil sería, lejos de equivocarnos, quedarnos cortos. Nadie duda de su buen hacer en obras tan vastas como la archiconocida *Paracuellos*, los tomos de *Los Profesionales* (incluyendo *Rambla arriba. Rambla abajo*, que casi parece un volumen fuera de dicha serie) o su último título, el historiográfico *36-39 Malos tiempos*; trabajos que aunque en capítulos o "entregas", tiras de prensa o historias seriadas, conforman en sí mismas, un todo cuya homogeneidad las dota de un carácter de obra, podríamos decir, "compacta". Pero la narración breve (gráfica o no) es un tema, a veces, muy distinto. Dice Lauro Zavala, a propósito de la minificción, que ésta es «el género literario más reciente y complejo, el más irónico y experimental. Es un género serial, que dialoga con la escritura literaria y extraliteraria. Cada minificción es una maquinaria textual que propone una manera de releer lúdicamente la historia de la literatura» y, a mi entender, es una manera tan buena como otras tantas, para definir la obra del historietista Carlos Giménez que se trata en esta reseña.

Ya recuerda Óscar de Majo, en una reseña en esta misma casa, sobre las *Historias Negras* del obscuro Alfonso Font que «muchos creen que es más fácil contar historias cortas que contar historias largas. [...] Todo el que escribe sabe que hace falta mucho más talento y mucho más oficio para escribir una buena historia en dos páginas que para escribirla en cien». Y tiene razón. Giménez, en esta suerte de colección antológica de lo que podríamos llamar "tebeo chico" (en clara referencia a subgéneros dramáticos triste e injustamente denostados por su brevedad como es el sainete u "opereta española") nos muestra una colección de historias (unas más largas, otras más breves) del todo heterogéneas, que ha ido publicando a lo largo de su vida como dibujante de historietas (a veces suyas, a veces no) y que conforman un curioso mapa de argumentos, tonos y estilos que dan fe de, diré atreviéndome a dejar de resultar objetivo, la genialidad de este hombre.

Desde las adaptaciones que hace de textos de algunos de los grandes maestros de la literatura universal (Bécquer, Poe, London) como son las historietas de *El Miserere*, *El extraño caso del señor Valdemar* o *La Ley* (adaptación de *Lo inesperado*); hasta el dibujo del guión realizado por Víctor Mora para la ficción de *Paraíso perdido*; pasando por las historias que escribe y dibuja, muchas de ellas enmarcadas, acaso en la tradición de la novela costumbrista, algunas de ellas llegando al realismo e, incluso, rozando el más doloroso naturalismo (*Treinta por minuto*); Carlos Giménez trata las obras de este *Sabor a Menta y otras historias* cada una de una manera propia y particular que, sin embargo, pueden ser agrupadas, de manera más o menos arbitraria.

Bécquer, Poe, London. Del cuento ilustrado a la historieta corta

Aunque no se pretende en esta reseña seguir la diacronía de las partes que estructuran el todo que es *Sabor a Menta y otras historias*, sí empezaremos por la primera de ellas, realizada en 1971 para ser publicada entre las páginas de la revista *Trinca*. El Miserere está formado, en gran medida (si excluimos las primeras y últimas viñetas), por una suerte de retazos de narración gráfica sesgada, casi fotográfica, donde la imagen hace que el tiempo se detenga, no en un minuto determinado, sino a cada segundo, para esbozar una especie de poesía visual oscurantista y cargada de signos (no en vano, Gustavo Adolfo Bécquer es el mayor representante del Simbolismo literario, alejado por completo, como se suele pensar, del más pasional Romanticismo) que la dotan de un complemento perfecto del texto del poeta sevillano en el que asistimos a la extenuante búsqueda de un músico por descubrir el miserere perfecto hasta que, en un templo en ruinas, oye, hasta la pérdida de la cordura, el más elevado de este género lírico de "boca" de sacerdotes muertos hace años. El segundo sesgado, el efectista claroscuro, la viñeta perfectamente cuadrada, idéntica a otras, con ese papel pautado que nos obliga a recorrer un imaginario camino en el que cada nota parece retumbar en nuestra mente de manera aterradora.

La segunda muestra, también para la revista *Trinca*, pasa del tétrico simbolismo de Bécquer al oscurantismo aterrador del relato de Edgar Allan Poe que le da título: *El extraño caso del señor Valdemar*, donde asistimos a los intentos del hombre victoriano (alejándose de la Iglesia y la religión mientras se adentra más y más en

ese antropocentrismo que dura hasta nuestros días) que pretende, por todos los medios, burlar a la muerte. En un émulo de *Frankenstein o el moderno Prometeo*, asistimos al intento de mantener con vida a un hombre (mediante la hipnosis) minutos después de fallecer, y la prolongación de este estado limboide hasta el grotesco final (en la última viñeta). Giménez da pruebas más que suficientes de cómo es capaz de reflejar el auténtico dolor interno mediante las facciones del rostro, la oscuridad de los fondos o, incluso, en el tratamiento de la línea de los bocadillos.

Saltemos unos años en nuestra particular sincronía, hasta el año 1991, para hablar de *La Ley*, una adaptación que hace Giménez del *western* de Jack London *Lo inesperado*, donde un buscador de oro aparentemente enloquece y, tras asesinar a dos de sus compañeros, es reducido por el último y la esposa de éste. Los avatares del tiempo y las inclemencias impiden que las autoridades puedan saber nada del hecho, por lo que el matrimonio decide erigirse en juez, jurado y verdugo del acusado cuya silueta, al final del relato, vemos recortada junto a un fondo que nos muestra al sujeto en su triste final, ahorcado. Quizá lo más destacable de este relato, en lo atribuible claro está, al buen hacer de Carlos Giménez, es el ejercicio de meta-narrativa del que hace gala el autor al incluir el relato que hace la única mujer del cuento, de la vida que han llevado hasta el momento todos los personajes juntos; todo ello mediante viñetas alargadas, horizontales, de lado a lado de la página, a modo de *flash-backs* que se nos antojan casi sacado de una película de John Ford. Y todo esto sin apenas ser capaces de distinguir el cambio de narración que tuvo que afrontar Giménez por devenires editoriales.

Al trabajar sobre unos textos de sobra conocidos por la mayoría de lectores (al menos en el momento de publicarse), se nota el esfuerzo de Carlos Giménez de adaptar, de la manera más precisa y fiel a los originales, donde queda patente la maestría del historietista en el manejo de los tiempos, ya sean breves (los sonoros segundo de *El Miserere*) o de media vida (los recuerdos de *La Ley*).

Visiones de futuro.

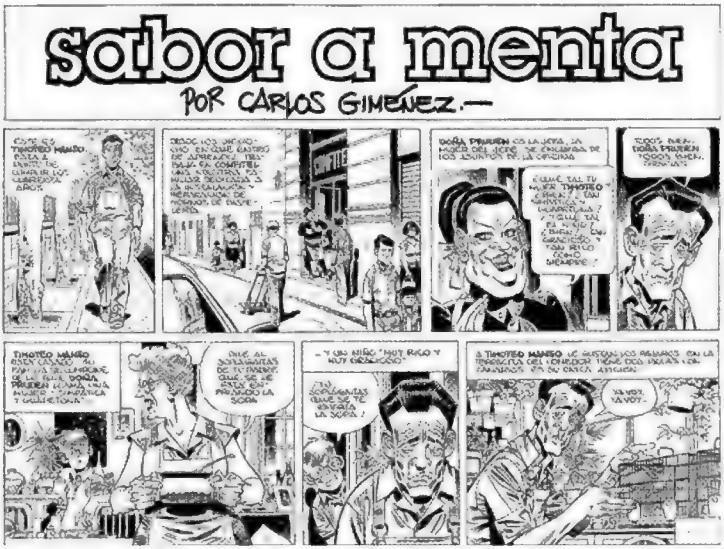
Aquí haremos referencia a las dos historias que tratan el devenir en el tomo recopilatorio que nos ocupa. La primera de ellas, realizada para *la Enciclopedia Juvenil Pala* y publicada en 1974, es *El Futuro empieza hoy*, una obra por encargo, sin pretensiones, cuya dato más significativo es el cambio de formato que tuvo que acatar Giménez por exigencias editoriales y que, tras retoques y reajustes gráficos que incluyen materiales y técnicas de todo tipo, resulta en unas chocantes viñetas gigantescas, alejadas del estilo del madrileño, que buscan rellenar espacio manteniendo un mínimo de equilibrio en la que asistimos a la conversación de una pareja de adolescentes que discuten sobre cómo será el futuro.

La historia (ganadora del premio al mejor guión, el año de su publicación, por la revista *1984*) de *Paraíso perdido* está realizado por Víctor Mora (sí, el del *Capitán Trueno*) y es un verdadero cómic de ciencia-ficción al más puro estilo hard de autores como Lem y con tintes de metafísica sentimental en la línea de las *Crónicas Marcianas* de Ray Bradbury. En la historia (publicada en *Metal Hurlant* en 1978), que abre el telón con una virtualísima masturbación que bien pudo haber servido de inspiración a Marco Brambilla para su película *Demolition Man*, asistimos al suicidio del hombre que está remolcando lo que queda del planeta Tierra mientras la mujer que siempre ha amado le ruega (sin resultado) que dé marcha atrás.

Del Costumbrismo al Naturalismo. El Realismo de Carlos Giménez

La Gotera (1983) resulta una historieta sencilla, sin pretensiones, hecha desde el cariño (no en vano, está basada libremente en una anécdota que contó Pérez de Ayala al mismo Giménez), y que despierta cierta ternura mientras asistimos a la búsqueda infructuosa de un laureado escritor de fama internacional, de alguien que le arregle la gotera que tiene en el techo de su casa y que ha sido producida por un vecino gruñón y poco comunicativo.

Metro: Lavapiés es, claramente, un retrato costumbrista del barrio donde Carlos Giménez nació y creció. Las escenas (que funcionan cada una y por sí solas como una "micro-historieta") se nos antojan cercanas, casi nuestras, y es difícil no pensar algo como «¡Ey, esto me ha pasado a mí!», en un nostálgico *dejà vú* que nos deja un buen sabor de boca hasta después de haber terminado de leer la última viñeta donde, como en una enorme pantalla de cine, somos testigos, a la vez, de todas y a cada una de las escenas que hemos presenciado cual inofensivos *voyeurs*: desde el niño que llama mil y una veces a su padre a comer (enviado por la madre, por supuesto), hasta el mismo padre que le arregla gratis la motocicleta a un desconocido a cambio, simplemente, de convidarlo a una copita de vino en el bar.

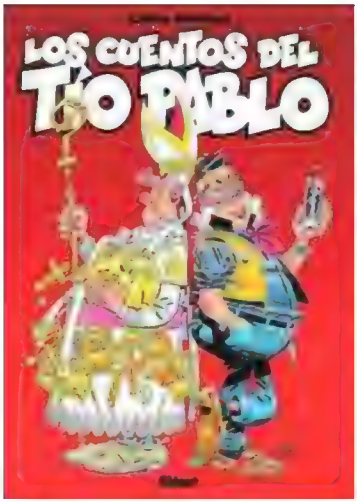


La historieta que da título al álbum recopilatorio, *Sabor a Menta*, es, ante todo, una hermosa historia de amor. Cuadro menos costumbrista, más realista, en el que asistimos al retrato de esa clase que son los obreros y trabajadores por cuenta ajena, *Sabor a Menta* (publicado por primera vez como tiras de prensa en El Observador, en 1990) nos cuenta la historia de un hombre sin pretensiones, infeliz, que vive junto a una mujer y un hijo que no lo respetan, en un trabajo donde todos y cada uno de los días son grises e iguales, hasta el día en que debe viajar a Barcelona por motivos profesionales y conoce a la camarera de un bar de la que se enamora y que, además, le corresponde. El relato toma un cariz sensual, expresionista, rayando en un grafismo que podríamos definir como anacreóntico, sin rozar siquiera el mal gusto que dirigiría dicho bello retrato en un grotesco chabacanismo. El título es evocador: sabor a menta por lo dulce del amor encontrado, y sabor a menta también por ese regusto amargo que deja al final, al darnos cuenta de que ese amor se ha perdido, quizá para siempre. Al final, desoladora, cuanto menos, la imagen de los edificios, a lo lejos, recortándose sobre el cielo de Madrid, mostrándonos lo triviales que son los problemas que vemos tan enormes.

Por último, *Treinta por minuto* es un caso aparte. Libre de derechos de autor, para ser reproducido por cualquier medio que esté interesado, en este desolador relato de final naturalista nos vemos reflejados todos y cada uno de nosotros como ése hombre que habla mucho, piensa mucho y no hace nada, para llegar a una última, paradójicamente luminosa y de un doloroso hiperrealismo, viñeta que muestra a un niño muerto de hambre mientras leemos «Amigo lector: mientras Vd. leía esta historieta, han muerto de hambre en el mundo 30 niños más»; tras lo que no podemos dejar de sentirnos culpables.

Todos conocemos las grandes obras de Carlos Giménez pero, no nos equivoquemos; una gran obra no es necesariamente una "obra grande". Giménez es único a la hora de abstraernos al microverso de cada uno de sus relatos cortos, de sus cómics de apenas un puñado de páginas, de sus "tebeos chicos".

Carlos Giménez crea universos en los que tienen vida propia cada uno de los personajes que allí se nacen, viven y mueren.



LOS CUENTOS DEL TÍO PABLO
PACO MARTOS

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 20-VI-2009

Reseña:

CUENTOS DEL TIO PABLO, LOS (2007, GLENAT)

Resumen / Abstract:

Notas: Decimosegunda entrega del "dossier Carlos Giménez" incluido en el núm. 3 de Tebeosfera, especial "La generación del compromiso". En la imagen, cubierta del libro editado por Glénat

LOS CUENTOS DEL TÍO PABLO

Los "cuentos" que el "Tío Carlos" Giménez dejó repartidos por diversas revistas entre los años 1997 y 2005, son los que se recogen en este álbum de 96 páginas en blanco y negro que publicó Glénat en noviembre de 2007, coincidiendo con la aparición del primer número de *36-39. Malos tiempos.*

Aquel Pablito de seis años que conocimos en los establecimientos de Auxilio Social de la postguerra no regresa para dar consejos como lo haría un padre o un abuelo, ni para contarnos cuentos con moraleja; sólo viene a denunciar situaciones y condiciones, que en muchos casos no han mejorado mucho desde aquel entonces, sin perder la claridad de aquellos ojos redondos y expectantes de cambios, pero con la madurez añadida y la sinceridad de un "tito" cercano y cabal; y sobre todo, con ese humor tan reparador.

Los cuentos del Tío Pablo, como recopilación de historietas aparecidas en publicaciones diferentes, está estructurada en apartados bien delimitados, pero cuando se terminan de leer, se aprecia un nexo común de humor y sinceridad que le otorga valor de totalidad. Se trata de una diversidad sin dispersión, en la que Carlos Giménez junto a la temática habitual de toda su obra (denuncia contra el fascismo, la Iglesia, etc...), incorpora aspectos contemporáneos como la moda, el vídeoy otros, y donde también queda de manifiesto la vocación del autor como cronista social; y siempre con el humor como solución de coherencia.

El álbum comienza con la recopilación de historietas de Flanagan, aparecidas en la revista *Cuadernos de seguridad* entre 1988 y 1990. Son historietas de una sola página (veintitrés en total) compuestas en su mayoría en tres o cuatro tiras, de dos o tres viñetas cada una, donde nos cuenta las peripecias de Flanagan, un peculiar vigilante de seguridad que actúa en las primeras historias de manera algo bobalicona, sumándosele después un comportamiento más agresivo. Las actuaciones ante las emergencias, ante los manifestantes o ante los ladrones, se resuelven con una sátira que va a mayor en cada entrega, llegando las historias a alejarse tanto del resto del contenido de la revista, que sus editores terminaron suprimiendo su publicación. Posteriormente algunas de ellas se publicarían en la revista *Tótem el Cómix.*

Las cinco historias que siguen, compuestas en 1994, son inéditas y se agrupan bajo dos epígrafes: *Historias cortas de este perro mundo* el primero, que incluye "Cantad, cantad malditos" (idea de Cristina Macía) y "Como Dios" (idea de Bernardo Serrat). De temática antifascista y anticlerical respectivamente, son expresadas en dos páginas cada una; Giménez trabajó en ellas sin la presión del encargo editorial y adaptó ideas propuestas por otros, cosa poco habitual en el conjunto de su trabajo.

El segundo título, *Fin de siglo,* reúne tres historias de tres páginas cada una, donde a la temática anterior se suma una peculiar forma de entender el suicidio. Son: "Cómo llegué a ser un skin-head", "El negocio de la Fe" y "¿Por qué los pobres no se suicidan?".

Las colaboraciones para varios números extraordinarios de la revista francesa *Fluide Glacial* ocupan el siguiente bloque, en el que quedan recogidas cinco historias realizadas entre 1997 y 2005, desde las que Giménez carga contra las "nuevas tecnologías" (por entonces, el vídeo) y contra el consumidor que con facilidad hipnótica y patológica se deja abducir por las mismas. En otra historia, advierte de los peligros de la moda como invento del consumismo capitalista; en una tercera historia, también desarrollada en dos páginas como las anteriores, denuncia a "los que viven del cuento", espiritistas, curanderos o telépatas a los que Giménez pone en jaque con "Sucesos para anormales".

Las dos últimas historias de este bloque se desarrollan en tres páginas cada una y tienen en común haber sido pensadas para el vigésimo y trigésimo aniversario de la revista. Es precisamente en esta última *30 ans de Fluide Glacial*, en la que aparece el propio "Tío Pablo" como presentador y narrador; un álter ego de Giménez que analiza con ironía los cambios que se han producido durante estos treinta años en el mundo de la historieta. Estos cambios son protagonizados por los autores principalmente, pasando por los salones temáticos y sin olvidar al aficionado, convertido para esta historia en una suerte de especulador de originales.

En el suplemento *A las barricadas*, de la revista *Interviú*, publicó Carlos Giménez en 1998, una serie de diez historietas que se agrupaban bajo el título de *Barrio*; aunque nunca aparecieran en los álbumes del mismo nombre. La similitud sin embargo, no sólo es de cabecera, sino que coinciden en la temática y en el contexto histórico de la conocida serie, contando las ilusiones y vicisitudes de los preadolescentes de la posguerra. También podemos ver caricaturizados a representantes políticos y entender mejor algunos "Mitos de posguerra" como fue el "Biscúter" de 1954, "el coche utilitario al alcance de la mayoría de los españoles".

Las últimas cinco historias llevan además un título general: "La memoria histórica", que sirve al autor para rememorar juegos y costumbres ("Cromos y chapas", "Verano, el río") y hacernos partícipes del sueño inalcanzable de muchos de aquellos chicos: la bicicleta.

Con la recopilación de las veintiuna historietas de una sola página (más una tira inédita), que fueron publicadas en otros tantos números de la revista de humor satírico *El Virus Mutante*, se cierra este álbum. Son páginas compuestas en el año 2004, en las que Carlos/Pablo Giménez presenta cada una de las historias sosteniendo un vaso largo con hielo en la mano (sospechamos que se trata del popular cubalibre), creando un ambiente cercano, ideal para el tipo de argumentos que presenta, cosas de la actualidad de aquel momento como la boda del Príncipe de Asturias en Madrid en el mes de mayo de 2004 ("La boda"), acto y escena que sirven a Giménez para señalar la gran hipocresía metropolitana, aquella con la que se oculta a los pobres, los drogadictos, los parados, las prostitutas ... haciéndolos invisibles ante la sociedad del "como dios manda", poco antes del comienzo de sus celebraciones. Pocas páginas más adelante Giménez insiste en el mismo tema ("...Ya se han casao..."), esta vez bajo la óptica del reportero de "prensa rosa y amarilla"; y siempre con un humor irónico y ácido que baila con un dibujo suelto y ágil, a veces caricaturesco y siempre efectivo, que se reparte en una composición de página de tres tiras de dos o tres viñetas, que salvo excepciones, es la media de todo el álbum (recordemos que en su mayoría son historias de una sola página compuestas para su publicación en alguna revista). Alguna de estas últimas páginas para *El Virus Mutante* van bajo el epígrafe "Cuentos del Siglo XXI", en ellas Giménez carga contra la religión católica y su iglesia representante; contra el fútbol como "opio del pueblo", contra la mafia empresarial, los milagros adelgazantes, y en definitiva, contra todo el lastre de vicios en la política democrática, problemas con la inmigración, con la justicia que este siglo arrastra.

Quizás no se trate del álbum idóneo para comenzar a conocer la obra de Carlos Giménez, pues aunque recoge en esencia los temas favoritos del autor, sus ataques a la Iglesia, a los grupos fascistas, así como a la ignorancia y la mansedumbre de los más diversos grupos sociales; estas temáticas están tratadas con forma de chiste extenso, de broma ácida de entre dos y cuatro páginas, que no dan lugar a una reflexión pausada ni a una crítica certera, sino que incrementan la violencia del debate de algunas situaciones, llevándolas al extremo de excesivas (sirva el ejemplo del nazi come mierda). Puede suceder incluso que el lector se encuentre con un autor que carga con desmesurada agresividad contra algunos estamentos (Iglesia), o que trata de forma poco elegante determinadas cuestiones (el tabaco, el virgo), lo que no es representativo del tono habitual en el conjunto de su obra. Como tampoco pueda parecer habitual a quienes sí conozcan el resto de su obra, que Giménez se muestre tan intransigente con las "nuevas tecnologías" o con las "nuevas modas", lo que parece acercarle a una posición retrógrada que sin embargo, siempre ha sido criticada por él desde una visión más "progre" y moderna del futuro. Tampoco en el apartado gráfico debe ser éste un álbum donde buscar ejemplo de lo que es el trabajo de Giménez en el compendio de su obra; aunque con la misma técnica, en el trazo demasiado suelto a veces, parece adivinarse la prisa en la composición (quizás para la entrega) de la página, aunque Giménez con poco siempre consiga lo mejor.

Si pensamos que este álbum fue presentado como novedad editorial en Expocómic 2007 en Madrid, coincidiendo con la presentación del número uno de su obra más reciente *36-39 Malos tiempos*, y recordando que se trata de un álbum recopilatorio de trabajos cortos para diversas revistas, podemos concluir que más que un libro aconsejable para acercarse por vez primera a Carlos Giménez; se trata de un álbum interesante para los que deseen completar la lectura de la obra del autor madrileño, sin la dificultad de reunir cada una de las publicaciones en las que originariamente aparecieron.

CUALQUIER TIEMPO FUTURO SERÁ PEOR
ANTONI SEGARRA

Edición:

CUENTOS DEL TIO PABLO, LOS (2007, GLENAT), 2007

Resumen / Abstract:

Notas: Texto que sirvió como prólogo para el libro recopilatorio de obras variadas de Carlos Giménez LOS CUENTOS DEL TÍO PABLO. Se reproduce aquí con permiso del autor. Las imágenes que ilustran esta página son las mismas que ilustraban el texto originalmente, recogiéndose también las que le flanqueaban; la última de ellas fue un cartucho explicativo sobre el origen de uno de los personajes.

CUALQUIER TIEMPO FUTURO SERÁ PEOR

El libro que usted tiene un sus manos es una recopilación de algunas de las historietas realizadas por Carlos Giménez entre los años 1997 y 2005. Si hubiese que buscar un denominador común de todas ellas,

éste sería, sin dudarlo, el del retrato de una sociedad y un tiempo que, a los ojos del autor, son merecedores de una crítica severa a causa de la desmesurada ambición de unos y de la credulidad de los demás.

Carlos Giménez es un autor con múltiples facetas. Es un dibujante de historietas a las que pueden adjudicarse fácilmente uno de los primeros números en el ranking sea cual sea el género utilizado. No sólo por sus dibujos sino principalmente por su capacidad de saber adecuar la narración a un ritmo y a un montaje que, casi siempre, son ejemplares. Baste recordar al efecto las adaptaciones de clásicos de la literatura, como las que hizo de Edgar Allan Poe en *El extraño caso del señor Valdemar*, de Gustavo Adolfo Bécquer en *El miserere*, de Jack London en

La ley (publicadas las tres, posteriormente, en el álbum *Sabor a menta*), además de *Koolau el leproso* del mismo escritor o la de Brian Aldiss en *Hom*. Sin olvidar sus aportaciones a la ciencia ficción como fueron la citada en último lugar además de *Delta 99, Dani Futuro* y *Érase una vez el futuro*.

Pero antes que nada Carlos Giménez es un narrador, un cronista que es un buen observador de la sociedad en la que le ha tocado vivir y sufrir, que él ha retratado magistralmente en diversas series. Series que abarcan desde sus recuerdos de infancia -la serie *Paracuellos*- hasta los análisis hechos en plena madurez como los de las series *España una, grande y libre* o *Sabor a menta*, amén de un gran número de historietas de una, dos o tres páginas publicadas en distintas revistas.

Y, en medio, el paso por su adolescencia -*Barrio*- y su juventud -*Los Profesionales*-.

Porque dos de las mejores cualidades de Carlos Giménez son precisamente el ser un gran observador y ser un magnífico narrador. Si a ello se le añaden una fuerte capacidad crítica desde una perspectiva ideológica de izquierdas, unos sólidos convencimientos morales y éticos y una ambición pedagógica, no nos puede sorprender que sus historietas sean un manual imprescindible para conocer a fondo la sociedad española que protagonizó la transición política desde la dictadura, que vive hoy en el sopor que proporciona el relativo bienestar económico que ha alcanzado la clase media.

Carlos Giménez es tan riguroso y duro en su análisis que a veces llega a ser cruel. Por unos motivos básicos, porque le duele ver el conformismo a que está sometida una gran parte de la población, porque le horrorizan la falta de escrúpulos y de moral que utilizan los que alcanzan algún tipo de poder y porque todo lo anterior sucede por la inmensa estupidez de una masa crédula seguidora de consignas tan grandilocuentes como vacías que han sustituido, mediante los actuales medios de comunicación de masas, las antiguas "verdades" que expresaban el refranero popular o los pulpitos de las iglesias.

Carlos Giménez ridiculiza en este libro el papanatismo ante las avanzadas tecnologías impuestas por profesionales, más ávidos de enriquecerse que de servir al público. Los consejos, a menudo exagerados o poco factibles, que todo el mundo puede leer en distintos lugares sobre el modo de comportarse en situaciones extremas, son ridiculizados en las distintas páginas de Flanagan. Saber guardar un arma de manera adecuada puede conducir a no disponer de ella cuando realmente se necesite, acceder a un lugar protegido puede representar graves problemas de higiene. El súmmum de la absurdidad de este tipo de situaciones, en las que el ser humano debe enfrentarse a un sistema tecnológico creado para defender los intereses de las grandes empresas, puede verse, a mi parecer, en

la magistral historieta publicada en la revista *El Virus Mutante*. Información automática (página 88 del libro) que retrata lo que, seguramente, nos ha sucedido a todos alguna vez cuando hemos intentado arreglar un problema con una gran compañía.

Primera historieta realizada para *El Virus Mutante*, que quedó inédita

El ejercicio de la crítica abarca la mayoría de los ámbitos. Si el autor no tiene ningún recato en describir el comportamiento de los representantes de las distintas religiones, y como es natural sobre todo la de la iglesia católica por ser la más cercana, en páginas siempre buenas y a veces magníficas (Como Cristo; El negocio de la fe; Reliquias milagreras; El nacimiento del niño Jesús; La mies es mucha, pero la competencia es dura; El fin de la sopa boba; La vida es sueño), tampoco se priva de una particular venganza sobre los grupos fascistas (Cantad, cantad malditos; Cómo llegué a ser un skin-head; El falangista Bautista) herederos de los que amargaron la juventud de Carlos y de la inmensa mayoría de los españoles.

Pero si la crítica a los poderes tradicionales a veces puede resultar facilona, el rigor de Carlos Giménez le lleva a criticar a aquellos que con su estupidez permiten la persistencia de esta situación. Estupidez que lleva a considerar importantes una moral basada en la represión sexual y en el racismo (El beso en España; El virgo; Fotos); la moda (¡Cuidado con la moda!); los programas basura de las televisiones (Ya se han casad); los fenómenos pseudocientíficos substitutos de las religiones tradicionales (Sucesos para anormales) o el papanatismo ante las nuevas tecnologías (La fiebre de\ vídeo). Sin dejar de dar su opinión sobre las ruedas de molino que los nuevos maestros del diseño y de la estética han conseguido hacernos tragar (Los parques duros; Dietas adelgazantes).

Las historietas de este volumen muestran también la pobreza, el clima de opresión y la falta de muchas cosas básicas en la sociedad de la posguerra española. Basta leer episodios como Mitos de posguerra; El fútbol del subdesarrollo; Cromos y chapas; ¡OH, la bicicleta!; Verano, el río, para darse cuenta de que Carlos Giménez retrata fielmente un pasado en el que hubo que soportar el hambre, la falta de libertades y la explotación. Pero, y aunque sea una opinión personal que no se refleje en estas historietas, esas fueron las condiciones que a nivel humano propiciaron forjar una red de solidaridad entre los débiles y los oprimidos.

Creo oportuno insistir en el hecho que la crítica de Carlos Giménez está fundamentada en una doble culpabilidad. La de quienes abusan de su situación de privilegio para sacar provecho económico y social -y desde este punto de vista sus historietas de fondo religioso son plenamente ilustrativas- y la de quienes con su estupidez, su credulidad y su ignorancia permiten y perpetúan este abuso. No en vano el autor se queja reiteradamente de unas clases populares que se dejan encandilar una y otra vez por embaucadores de la peor especie. Y, todo hay que decirlo, de este grupo, las mujeres asumen la peor parte.

En definitiva, un libro fundamental para disponer de una perspectiva crítica medio humorística pero muy en serio, de nuestra gran masa social.

Flanagan en la revista *Cuadernos de Seguridad*

La revista *Cuadernos de Seguridad*, dedicada al tema que su mismo título indica, debido a la admiración de uno de sus directivos por el trabajo de Carlos Giménez en *El Papus*, le encargó en 1988 una serie de historietas de humor sobre el tema de la seguridad para así propiciar la contratación de sus servicios por la población. Entre 1988 y 1990 Carlos realizó veintidós historietas de una página, protagonizadas por un segurata atípico, Flanagan. Pero a medida que las situaciones irónicas que planteaba el dibujante fueron distanciándose cada vez más de los temas que planteaba la revista surgió un problema que llevó a los editores a la conclusión de que se habían equivocado y a cortar de inmediato la serie Flanagan. Más tarde, en 1990, Carlos Giménez volvió a publicar parte de estas historietas en la revista *Tótem El Comix*, que Josep Toutain dirigía para Ediciones Zinco. Y también en *Fluide Glacial*.

36-39. LA GUERRA
MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 13-VII-2009

Reseña:

36-39 MALOS TIEMPOS (2007, GLENAT)

Resumen / Abstract:

Notas: Decimotercera entrega del "dossier Carlos Giménez" incluido en el núm. 3 de Tebeosfera, especial "La generación del compromiso".
Palabras clave / Keywords:

Guerra civil española/ Spanish Civil War

36-39. LA GUERRA

La guerra civil española, cuyas acciones de armas duraron desde 1936 a 1939, fue algo más que un enfrentamiento armado. Fue una guerra desarrollada durante la ascensión de los totalitarismos en Europa, que –desde la perspectiva histórica- supuso el campo de batalla final de las ideologías del siglo XX. Se podría decir que en su transcurso se fueron configurando los prototipos del Bien y del Mal luego vinculados a las ideologías revolucionarias y conservadoras, respectivamente. El origen de este conflicto ha sido largamente discutido y profusamente documentado, pero sigue siendo múltiple y complejo. El error de muchos periodistas, escritores e intelectuales de aquel tiempo fue identificar las causas de aquella guerra con las certezas poéticas del bien y del mal. No había poesía alguna en los cadáveres de los niños semidesnudos desperdigados por el suelo.

Aquella "poesía" no inflamaba los espíritus. Si acaso, hinchaba los cuerpos, por desnutrición.

Es comprensible, por ello, que Carlos Giménez comience su serie de cuatro libros sobre la guerra civil en Madrid, la titulada *36-39. MALOS TIEMPOS*, aludiendo a este error de considerar aquella contienda como "la última guerra romántica", y lo subraya con una escalofriante imagen compuesta por cadáveres, premeditadamente dibujados para que se identifique su origen fotográfico.

CRUDEZA FRENTE A LA MEMORIA.

El reciente y premiado filme *Vals con Bashir* (Ari Folman, 2009) muestra también el absurdo desarrollo de las guerras y sus consecuencias deshumanizadoras. Nos invita a un viaje hacia la memoria de un hombre que, por alguna razón, ha olvidado sucesos o episodios concretos vividos por él mismo en la Guerra del Líbano de 1982, concretamente su participación en la Masacre de Sabra y Chatila. La película plantea dos cuestiones escalofriantes. Una: la facilidad con la que la sinrazón puede adueñarse de una situación caótica, como lo son todas en tiempos de guerra (en combate no cabe lugar para la duda, sólo actuar, aunque los actos en el seno del caos sean siempre irracionales y culminen en masacre). Dos: la insensibilización a la que el ser humano llega para enmascarar el miedo o la ira, o su responsabilidad tras causar la muerte.

En efecto, tras una agresión, sobre todo si proviene de sus propios vecinos, no cabe otra respuesta que la violencia; y en el seno de la marea roja del furor tanto la ética como la moral se diluyen. Queda, eso sí, ese hilo ideológico de fidelidad a algún símbolo que salvaguarda al que mata. O la disciplina, que es un modo de sojuzgar la voluntad tan eficaz como las banderas o los eslóganes.

La memoria real, de la realidad histórica, termina confundida con un recuerdo modificado o impuesto. U olvidado, en lo que podríamos llamar, apurando el sarcasmo, el "gran trastorno disociativo español".

Qué triste es recordar la historia con un repertorio de símbolos coloristas o de consignas más o menos rimbombantes. No hubo gloria en aquel pasado. Si bien los cronistas registran los avances militares y las gestas de algunos, realmente la historia quedó construida sobre la sangre de los caídos, sobre los cuerpos desmadejados, sobre cadáveres. Acierta Antonio Martín, el editor de estos cuatro libros, al utilizar imágenes de Goya, de la serie *Los desastres de la guerra*, para ilustrar sus prólogos a esta obra. Porque la guerra construye fronteras y demarca victorias, pero las víctimas de esas guerras siempre son niños, ancianos, civiles, que lo pierden todo, hasta la vida, y también soldados sin condición doliente. Tal es así que se acaba por no distinguir los unos de los otros.

Esto es lo que ha deseado transmitirnos Carlos Giménez con *36-39. MALOS TIEMPOS*: la guerra desde la perspectiva de los perdedores, identificados como tales desde antes de que la guerra se desate. Es una mirada a la historia a través de los que no protagonizan la historia, deteniéndose en los acontecimientos que se irían convirtiendo indefectiblemente en la "niebla del pasado", como decía Dolores Ibárruri.

Giménez, autor que ha sabido dibujar como nadie las viñetas del dolor, aborda de nuevo una obra sobre el sufrimiento y la tristeza de España. En su trayectoria de autor comprometido con el lenguaje de la historieta y con sus propias convicciones, no ha titubeado a la hora de mostrar la barbarie, la sinrazón y la pena, bien que utilizando unos estilemas cercanos a la caricatura que han funcionado siempre como lenitivo de la tragedia. Lo ejemplificaremos: de Paracuellos o de Barrio recordamos episodios como "Tito" o "La chabola", episodios con final tierno o con una puerta abierta a la esperanza. Otras historietas de brutal desenlace no las retenemos tan habitualmente en la memoria: hay que acudir al anaquel y abrir el álbum para rememorarlas. Así funciona nuestra memoria selectiva, depurando aquellos fragmentos perturbadores. Como le ocurría al protagonista de Vals con Bashir.

Pero Giménez no va a permitir que olvidemos la barbarie. Y nos lo advierte ya desde la portada de estos libros, para las cuales eligió momentos previos a la muerte: el "paseo" hacia un fusilamiento, la deflagración de un obús, la extrema unción, una embarazada de siete meses que se desangra... No hay concesiones. Giménez dibuja y describe La Guerra reconstruyendo vidas y muertes de los verdaderos protagonistas de aquella guerra. Y lo hace sin recurrir a las etiquetas prototípicas de la visión idealista de aquella contienda, por más que alguno quisiera ver tendenciosidad en estas historietas. Recordemos que el primer libro presenta en su portada a unos militares que van a fusilar a un padre de familia, malencarados e inclementes, y estos verdugos son republicanos.

Obviamente, Giménez no deja de ser fiel a sí mismo. Y lo declara en un epílogo sincero al libro III de esta

serie, donde (a la vez que su editor, Martín, que ya lo advirtió en el primero de los prólogos) él toma partido por los que perdieron la guerra y frente a los que la desataron. Es decir, los autodenominados nacionales pudieron enterrar a sus muertos y dignificar sus cadáveres, algo que les fue negado a los rojos y los demás afectos a la izquierda, a la República o a los anarquistas. No hubo restitución. De ahí que el odio continúe y resulte tan dificultoso articular y reconstruir eso que han llamado memoria histórica.

DE LA ILUSIÓN A LA SUMISIÓN.

Carlos Giménez ha elaborado cuatro libros de historietas con un guión previamente detallado. Los cuatro desarrollan personajes y temas que no se distribuyen azarosamente, cumpliendo una suerte de itinerario de entregas temporales. Los cuatro libros nos cuentan la evolución de las hostilidades en la capital española, concretamente en algunos de sus barrios, a través de las peripecias de una de las familias supervivientes. El autor traza este relato sobre un eje muy definido que se vuelve trémulo, porque se pasa de un contexto de emocionada incertidumbre y se llega a un panorama de ineludible desasosiego.

En el primer libro los madrileños reciben la noticia de la guerra con temor, naturalmente, pero en el aire flota el idealismo, la ilusión por la defensa de los valores democráticos. Giménez lo plasma magistralmente con ese Madrid luminoso de hombres alegres que celebran la solidaridad y que aceptan armas sin munición entre chascarrillos. No importaba, el ejército popular no necesitaba de balas; bastaba la convicción en las ideas libertarias. Las milicias, sin adiestrar, pretendían defender Madrid con la convicción de que la victoria era de los justos. Recordemos a los que defendían el frente difuso desde la Ciudad Universitaria a la hora de construir sus barricadas: acudieron a la biblioteca a por libros con el fin de amontonarlos para apoyar las metralletas, y escogieron los mejores títulos entre los clásicos. ¡Qué ironía, las balas no distinguían a Shakespeare de un autor de folletín!

En "Guapos y feos", historieta inicial del libro I, se deja claro que la izquierda creía que las cosas realmente iban a cambiar, que arriba se convertiría en abajo en algún momento. Es una historia que no deja ver el ritmo con el que se va a desarrollar la narración en lo sucesivo, y esto confunde al lector que llega en busca de un "gran relato". Giménez aborda 36-39 con una estructura que genera una sensación de vacío y de ruptura, porque cada pequeño relato se presta a ser interpretado como mera anécdota. Precisamente Migoya, en el prólogo al libro II, permuta "anécdota" por "vivencia", pero a fin de cuentas es lo mismo: un relato atomizado en secuencias breves, con argumentos definidos, que hacen de la lectura un encadenado de fragmentos. Esto puede ser interpretado como un defecto al abordar la crítica de cada entrega de 36-39 por separado, pero no cabe hacerlo si se lee la obra como una unidad, porque los personajes de "Guapos y feos" flotan a lo largo de esta saga enhebrada con vivencias, y en la moraleja final recupera su recuerdo.

Algunos de los episodios que narra el autor suceden en Zamora, provincia rápidamente ocupada por los nacionales en 1936. Giménez usa este lugar para escenificar el absurdo reparto de ajusticiados y justicieros enfrentando a hombres del mismo bando. Es probable que Giménez quisiera ser fiel al orador que le refirió

estas historias, y por eso las ambientó en la pequeña ciudad castellana y no en poblaciones madrileñas, pero quizá si las hubiera imbricado en el contexto de ficción que vertebra el discurso de los cuatro libros el relato hubiera ganado en solidez.

Las otras pequeñas historietas que transcurren en Madrid van completando el rompecabezas de una incertidumbre que, poco a poco, según llegan las señales, va haciéndose palpable: la guerra. Tuvo suerte el rácano vejete Diosdado, que cerró su tienda sólo para poder morirse. Antes de las primeras andanadas, sonaban todavía alegres denominaciones como "pionero" o "círculo socialista" y las calles de Madrid seguían siendo zona de juegos.

Pese a lo que cabría esperar, Giménez se revela imparcial en este arranque de la serie, ya desde la portada como se ha comentado, pero también al describir las requisas de los hombres enviados por UGT, la CNT o la FAI, que arruinaban a los trabajadores a los que presuntamente defendían. Y los paseos de la muerte que rememora el autor los daban tanto los falangistas como los milicianos.

En las noches del Madrid que se prepara para resistir van cayendo las convicciones poco a poco. Aparece la canalla de moral retorcida, la línea que separa al amigo del enemigo se difumina, la guerra se acepta como un mal necesario que poco a poco va perfilando la asunción de la muerte. Todos, soldados y civiles, adultos y niños, van asumiendo la realidad en este tebeo introductorio.

LA RESISTENCIA Y LA PIEDAD

En el libro II de *36-39* cristaliza la idea germinada en el primer libro: desde el comienzo del asedio, la población civil de Madrid era de vencidos. Y lo era porque no deseaban ser vencedores.

En el calculado relato de anécdotas entrelazadas (o de vivencias, como se quiera) se describe un fresco que Migoya compara, acertadamente, con la literatura de Aldecoa, si bien está fuera de lugar insistir en que Giménez es más cuentista que historietista.

En este segundo libro se observan dos modos de hacer historieta, lo cual añade heterogeneidad al conjunto: el autor baraja historietas cortas que le sirven para recordar momentos o emociones (el estruendo, las humaredas asfixiantes, el insignificante racionado) con una historia larga, construida al modo clásico, en la que se muestra la cara deshuesada del peor enemigo de la resistencia: el hambre.

Los madrileños soportan los ataques desde el aire con tenacidad de espíritu pero con armas encalladas. Giménez no duda en acentuar el drama para mostrar la tragedia del pueblo, y esta durísima resistencia se muestra con personajes desconsolados, carentes de todo pero aún así generosos, como Sole, la hermana de Marcelinito, dispuesta a ceder su escasa parte del racionamiento a sus hermanos siempre hambrientos. Las escenas cortas, o incluso entrecortadas, dan fe de una vida sujeta a los pellizcos del estómago y que se va

definiendo, en lontananza, con viñetas en las que el autor dibuja horizontes negros heridos por las explosiones. Es mediante estos breves planos generales mudos y oscuros con los que Giménez va describiendo los días de odio y llanto. La intensidad del relato no descansa, pues, en la anécdota el calabacín o en el ejemplo de la luz que da Lucía, la intensidad del relato está en el trasfondo. Y si hay un ejemplo de resistencia representado en este libro ése es el de Lucía, la madre, personaje que va creciendo desde la incredulidad y preocupación del primer libro para instalarse, a partir de éste, en una constante angustia por la salud de sus hijos. La voluntad de su primogénita Sole es fiel reflejo de su firmeza y atención constante, poniendo de manifiesto la idea de que la República era mujer por una buena razón: El hombre dirige pero la mujer gobierna.

Otro ejemplo de la resistencia lo tenemos en el aceite que atesoran los personajes protagonistas de "Sito", la historieta más larga de los cuatro libros, ofrecida en este segundo. Es una historia sobre la compasión, que muestra de nuevo lo absurdo del conflicto (el aceitero es de derechas pero es obligado a combatir junto a los de izquierdas) y que de nuevo muestra la heroicidad de la mujer durante la guerra, pues ella es la que resiste y la que se apiada de sus famélicos vecinos. "Sito" ha sido una historieta muy aplaudida, y es cierto que se trata de un episodio de 36-39 más que notable, pero quizá el conjunto se hubiera beneficiado con un montaje más sintético aquí, sin sobrenarración ("Tú te has comido a mi gato": ¿Era necesaria esta reiteración?), y con mayor detención en el dibujo. Es una opinión discutible, sin duda, pero Giménez posee recursos suficientes y pudo resolver esta historia en corto para no desajustar el ritmo del conjunto.

De la resistencia y de la misericordia trata también el libro III. En el prólogo de Antonio Martín se dice, con contundencia, que estamos ante el desarrollo de un "parte de guerra" como nunca se había dado. Este escrito anticipa, detalla y aclara la función de estas historietas (hay prólogos que nada aportan a los libros de historietas que se editan, bastantes, desgraciadamente, y hay otros que contribuyen mucho a enriquecer el tebeo). De este tercer libro de 36-39 es tan bueno el prólogo como el contenido del tebeo, que constituye un conjunto de relatos / puente entre la puesta en situación de los dos libros anteriores y el intenso final. Giménez baraja en estas páginas episodios calmos, incluso alegres, con otros horripilantes, trufados de cuerpos destrozados, y entablillados por los carteles de la guerra.

El autor vuelve a hacer un uso magistral de los leitmotiv, eligiendo para este libro las figuras de la anciana y el niño. Estos aparecen en portada y en varias historietas, representando un Madrid muy debilitado en el que los hombres aún luchan mientras los más débiles menguan en retaguardia. El III de 36-39 es el libro dibujado con más acrimonia, el que muestra paisajes más negros, donde se recortan los rostros más desencajados, el que posee mayor abundancia de escenas de bombardeos y ruinas. De hecho, el autor lo concluye con un políptico que es más ilustración homenaje a la resistencia (y muerte) de los madrileños que el final de un guión de historieta así concretado.

AMOS Y VENCIDOS

El cuarto libro de *36-39* es una revelación. De nuevo consta de un prólogo profusamente documentado que ayuda a comprender las viñetas que vienen luego, y que subraya la idea de que por más que se han escrito miles (miles) de ensayos y relatos sobre la guerra civil, la historia real cotidiana sigue sin contarse del todo. El prologuista destaca también la transformación de los idearios de los vencidos una vez que las tropas franquistas entran en Madrid. Es importante detenerse aquí porque este tebeo demuestra verdaderamente que existe otra historia de la guerra, y de España, que no termina de contarse adecuadamente porque nos retrata en falso: forzados por el terror, asumimos una derrota que nos llevó a la servidumbre, tanto social como ideológica. Y ese sí que fue un gran error histórico.

Qué remedio: ¡ellos eran los amos!

El historietista madrileño aborda esta última entrega de *36-39* con el mismo andamiaje que en los anteriores libros, pero según se van leyendo las entregas dibujadas uno se percata de que todo adquiere un sentido que no habíamos previsto en los álbumes previos. Los personajes se han transformado, y los pequeños relatos adquieren un sentido que no poseían cuando los leímos en su momento, cuando cada libro vio la luz.

Madrid muestra su osamenta tras los bombardeos. Marcelino y Lucía, que perviven ojerosos y flacos, asumiendo ya el daño y el dolor, se sorprenden ante la florescencia de los neofranquistas, de los muchos ecos de "¡Viva Franco!". El dibujante insiste en trabajar el plano corto, a acercarse a sus personajes para mostrar sus ojos. Y aquí están los ceños iracundos de los triunfadores, que ahora piden sangre para resarcir sus pérdidas, mirando a los ojos cansados y asustados de los que han perdido la guerra.

Con este libro, toda la hilatura de historias anteriores cobran sentido, y los personajes protagonistas adquieren su verdadera estatura. Por ejemplo, en "Los amos", que es la historieta clave de toda esta obra, Lucía demuestra a su marido que ya no es tiempo de ideologías, que es necesario aferrarse a la realidad, por dura que parezca: han perdido.

Desde ahí, desde la página 30 del libro, comienza la posguerra (o la continuación de la guerra), un panorama de carestía y sumisión en el que los militares y los religiosos se enseñorean con su recién recuperado poder. Precisamente en la última página, Giménez, que se ha privado de hablar de religiosos y de religiones durante los tres libros anteriores, no aguanta más y pone en boca de una mujer: "¡Cuánto daño ha hecho la iglesia!" -para añadir luego:- "¡No me extraña que durante la guerra los milicianos las..!"

Una barbaridad, vaya.

Es lo que tiene la guerra, o su recuerdo, que nos invita a canalizar los odios. Odios que duran mucho tiempo, como ha demostrado la historia.

TRAZOS DE GUERRA

En su resolución gráfica, *36-39 MALOS TIEMPOS* guarda respeto a la producción clásica de Giménez pero es claramente diferente. Los 'cabezones', los niños protagonistas de estos tebeos no son los mismos de Paracuellos. Estos son niños más fuertes, o más nervudos, y están siempre deseosos de jugar; aún no son niños vencidos. El trazo de Giménez no es sólo más desaseado con estos críos con respecto a los dibujados antes, también descuida levemente los fondos, pero a la postre es más efectivo este modelo elegido por el autor porque en 36-39 no se dibuja la nostalgia o la ternura, aquí se representa la barbarie desnuda.

El autor logra construir un mensaje de manera tan evidente que pasa desapercibido en una primera lectura. Todos los diálogos y descripciones están orientados hacia un fin, así como las imágenes que los acompañan, sin más florituras. Obsérvese que Giménez elige los temas de cada libro, pone lemas en boca de sus personajes y hace evolucionar a estos de acuerdo con un guión prefijado que, una vez dibujado y concluido, funciona perfectamente.

Las constantes del horror de la Batalla por Madrid están ya en las cuatro cubiertas de esta obra: los paseos y consiguientes fusilamientos en el libro I, los bombardeos en el libro II, el debilitamiento de la población en el III, la muerte misma en el IV. En todos los casos los perjudicados son representantes de la debilidad, y en orden creciente: padres de familia (I), civiles y sus hijos (II), ancianos y embarazadas (III), la infancia (IV). Y la crónica de aquel asedio se muestra en el interior de cada libro refiriendo vivencias aparentemente deslabazadas pero que van encajando sobre la supervivencia / debilitamiento de la familia de Marcelino (rostros adelgazados, ropas desastradas, el caminar sin gallardía), hasta llegar a un final en el que la dignidad se ha difuminado bajo el hambre.

Y donde no hay dignidad no cabe heroísmo.

Hábil con el lenguaje como pocos, Giménez usa con astucia un conjunto de palabras clave e imágenes recurrentes que dotan de sentido al conjunto heterogéneo de relatos. Obsérvese que desde el primer libro se articulan invectivas como "¡Malditos los que iniciaron esta guerra!", cuestionamientos como "¿Nos vamos a matar entre nosotros?", o certezas como "El miedo es lo que nos transforma en bestias", que son tres sentencias que sintetizan el decurso de los tres años de enfrentamiento cainita entre españoles. Giménez, ya se ha dicho, es un excelente narrador de historietas porque es un experto guionista capaz de conducir el peso del relato hacia una frase o desde el contenido de un bocadillo. Hay una historieta en el primer libro, por ejemplo en la que un niño dice: "Papá, todo el rato se oyen tiros". ¿Qué más narrar tras esto? El recurso de las imágenes de cadáveres, de las ancianas con niños en brazos, o de los horizontes turbios, también contribuyen a dar solidez a la arquitectura del relato.

Por lo que se refiere al plano narrativo Giménez adopta una fórmula que prescinde de secuencias elaboradas. Esto es un riesgo y él lo sabe. Pero ha elegido una planificación con escasos planos generales, mucho busto parlante, con enfoques y planos inalterables porque quiere que el drama descanse en las expresiones y el relato en los diálogos, hilvanándose así la obra más narrativa de Giménez en toda su carrera, en la que prescinde hasta del montaje analítico salvo por el episodio del gato.

La fragmentación del conjunto en historias breves que invitan al lector a conocer una historia minúscula, las cuales, además, alterna con otras con personaje fijo, pueden disgustar a algún lector que pensaba hallar aquí una saga diacrónica de identidades clara. No es así, y es posible que la lectura de algún libro por separado (por ejemplo, el III) resulte insatisfactoria si no se conocen los otros. Pero este reparto de pequeñas historias no sólo encajan en el rompecabezas final, también nos dictan una gran verdad histórica: la lectura lineal y sintética de los hechos no es posible, cada acto humano, cada tragedia, la identidad de cada cadáver caído, es de capital importancia para conocer la Historia.

CONCLUSIONES

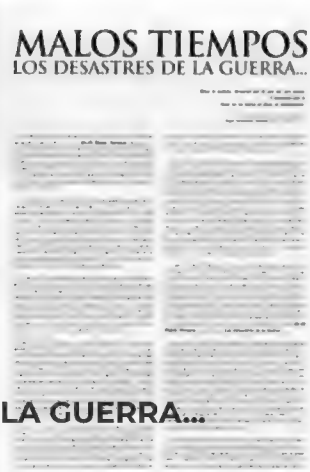
36-39 MALOS TIEMPOS es una obra en cuatro libros de historietas que observa una estructura heterogénea sobre la cual se articula un relato de la Batalla por Madrid. Este se va urdiendo fragmentariamente pero está así planificado, de partida, con fines concretos. Con esta estrategia, el autor logra describir las sensaciones particulares reinantes en un Madrid ilusionado con las ideas de libertad que, poco a poco, bomba a bomba, va perdiendo la esperanza según el hambre y la desesperación van adueñándose de la plaza. Las anécdotas, las vivencias y las grandes historias (como "Sito"), reconstruyen la memoria de un Madrid acribillado en su moral, sobre todo, y atenazado en su estómago, fundamentalmente, donde los afanes idealistas van siendo sustituidos por los deseos de sobrevivir. En este sentido, Giménez se revela, una vez más, como un narrador diestro en la construcción y desarrollo de personajes, como Lucía, esposa de Marcelino y madre de Marcelinito, verdadera protagonista de esta saga de historias atomizadas, y representante de la España que sobrevivió a la guerra: el pueblo sometido pero consciente del valor de la vida más allá de consignas y banderas.

Y, sí, es "otra historia sobre la guerra civil". Lo es.

Pudiera pensarse que, en estos tiempos en los que las convocatorias multitudinarias son para jalear a un tipo en pantalones cortos que cobra un sueldo astronómico (y no para manifestarse contra el hambre o la desigualdad social), una obra de este tipo ofrece escaso interés. Pero obviamente es necesaria. Sigue siendo necesario mostrar el pasado, que cada día se desconoce más, y educar en humanidad en lo posible.

Hay quien ha pensado, a la vista de esta edición: "Es que Carlos Giménez ya cansa, sigue con lo mismo de siempre"

Tienen razón. Con lo mismo de siempre: Sigue haciendo buenos tebeos.


MALOS TIEMPOS
LOS DESASTRES DE LA GUERRA...

MALOS TIEMPOS. LOS DESASTRES DE LA GUERRA...

ANTONIO MARTÍN

Edición:

36-39 MALOS TIEMPOS (2007, GLENAT) 1, 2007 p. 5-8
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 2007

Resumen / Abstract:

Notas: Texto que sirvió de prólogo libro primero de la serie 36-39. MALOS TIEMPOS, escrito por Antonio Martín, editor también de estos tebeos. A la derecha, imagen de la primera página de este documento.

Palabras clave / Keywords:

Guerra civil española/ Spanish Civil War

MALOS TIEMPOS. LOS DESASTRES DE LA GUERRA...

"Bien lo sabéis. Vendrán por ti, por mí, por todos.
Y también por ti.
Aquí no se salva ni dios, lo asesinaron"

Poema "Me llamarán, nos llamarán a todos"
En *Ángel fieramente humano*, 1955. **Blas de Otero**.

Este libro es el primero de una serie de cuatro libros de historietas, agrupados bajo el título común ***36-39 Malos Tiempos,*** dedicados a narrar y mostrarnos el día a día de los españoles que vivieron la Guerra Civil. Carlos Giménez deja de lado a los héroes y a los generales, las batallas perdidas y ganadas, a los caudillos y a los políticos, las cronologías y las relaciones de hechos, para centrarse en la vida cotidiana de las gentes, las pobres gentes, que en las ciudades y en los campos de ambas Españas en guerra sufrieron el miedo a la muerte. Y muchas veces murieron.

El primer libro se ambienta en el fracasado golpe de estado de los militares sublevados en julio de 1936 que llevó a la guerra civil, y muestra los asesinatos que azules y rojos cometieron, muchas veces por rencor u odio, por venganza o ajuste de cuentas, y casi siempre desde el lado franquista para hacer una "limpieza ideológica" no menos cruel y aterradora que las posteriores y actuales limpiezas étnicas. El tema del segundo libro es el hambre, el hambre terrible que se padeció en el Madrid sitiado, y poco después en todas

las ciudades y pueblos de la República, ya que las zonas agrícolas estaban en su mayor parte sojuzgadas por los rebeldes. Y junto con el hambre los bombardeos que sufrieron las ciudades republicanas.

El tercer libro mostrará aún más los efectos de los bombardeos, aéreos y terrestres, que sufrió primero Madrid, y después Málaga, Gernika, Valencia, Tarragona, Barcelona... Y siempre, omnipresente, el hambre y el frío y la carencia de todo, padecida por la retaguardia republicana. El final de la guerra, la llegada de la Victoria y los primeros momentos del franquismo triunfante son el tema del cuarto libro, en el que Giménez muestra la negra noche que en 1939 cayó sobre los españoles, y cómo los vencedores se cobraron largamente su triunfo con campos de concentración, cárceles y fusilamientos.

Cada libro está formado por una serie de episodios, en historietas aparentemente aisladas e inconexas, que se alternan en las dos zonas en las que la guerra civil dividió a España. El lector entra en cada historieta de golpe, sin apenas preparación, para encontrarse ante unos personajes, unos hechos y una situación concreta que se resuelve traumáticamente ante sus ojos. Acto seguido pasa a otra historieta similar pero alterna. De la "zona roja" a la "zona azul" y otra vez a la "zona roja" y a la "zona azul" y así sucesivamente. El conjunto forma una imagen múltiple de caleidoscopio y poco a poco las acciones se van entrelazando hasta formar un continuo en el que se suman muerte tras muerte, y en el que se encarnan el miedo y el terror, la sorpresa y el absurdo de la muerte sin sentido.

Giménez no quiere hacer política directa, por ello sus personajes son arquetipos: el obrero honrado y lúcido, el cura cómplice con los militares sublevados, el falangista que ejerce de verdugo en la retaguardia, los militares que obedecen y saludan reglamentariamente, los sindicalistas que puño en alto luchan por la revolución, las mujeres y los viejos y los niños que encarnan a las víctimas de la guerra, el pueblo como grupo de gentes que se mueve a compás de los azares de la guerra, los asesinos innominados que en ambos lados de la guerra hicieron una carnicería... Todos se mueven como títeres que representan en un retablillo las historias que Giménez nos cuenta.

Para lograrlo, el autor establece primero un panorama general, unas situaciones y una serie de personajes, que se mueven en un país y en un momento histórico dados. Algo así como un tablero de Juego de Rol. El tablero de juego en este primer libro es, de un lado, el Madrid sitiado por moros, legionarios y soldados, cuya retaguardia palpita a compás con el odio, el miedo y las esperanzas de los milicianos y la población civil que ve como se suceden las muertes y los asesinatos de gentes de derechas, políticos y curas. Por el otro, lo es la ciudad de Zamora y sus pueblos y aldeas, que desde el primer momento estuvieron en manos de los militares rebeldes, pese a lo cual éstos desataron una ola de terror sistemático sobre los republicanos, militantes de izquierdas, masones, sindicalistas, simpatizantes del Frente Popular o sospechosos de serlo, obreros y campesinos, que sufrieron detenciones y encarcelamientos, torturas, "paseos" y ejecuciones sumarísimas. Y el juego es una guerra a vida o muerte.

Carlos Giménez trabaja con una licencia: viaja atrás y adelante en el tiempo, no se sujeta a fechas estrictas y correlativas, si no que ordena sus narraciones sobre el eje formado por los sucesos cotidianos de la guerra y presenta a sus personajes y nos relata sus hechos y acciones a su conveniencia, tan pronto en las semanas inmediatamente anteriores al 18 de julio de 1936 como en los primeros meses de guerra, para pasar a 1937, para después volver a agosto o septiembre del 36 y acto seguido saltar a hechos que tuvieron lugar en 1938... Así, desde su condición de autor total y narrador de la obra, Giménez va a ofrecernos en los cuatro libros que componen la serie ***36-39 Malos Tiempos***, su visión de los ***Desastres de la Guerra***...

Cual émulo de Goya, Carlos Giménez no pretende tanto explicarnos de qué lado estaba la razón en la Guerra Civil española cuanto mostrarnos estos nuevos desastres derivados del horror intrínseco de la propia Guerra Civil, que Giménez muestra a izquierda y derecha, y exponer ante nuestros ojos los desmanes y las barbaridades que todos cometieron. Su simpatía y mayor cercanía a los obreros que resisten y luchan contra el fascismo no le impide hablar de sus errores. Tanto unos como otros: los militares sublevados y sus aliados de la derecha, como los obreros y gentes de izquierdas, dejaron durante los primeros meses de la guerra un

reguero de muertes --que en el caso de los vencedores de la guerra civil se prolongaría durante muchos años después de su victoria--, que Giménez refleja en sus historietas, sin partidismos, señalando que la muerte solo es la muerte y que como tal es el supremo horror.

Como justificación de la violencia, fría y programada que los militares sublevados y sus auxiliares civiles ejecutaron se invocó una pretendida "revolución de las izquierdas", que no existía. Pero que el golpe militar acabó por provocar. Lo cierto es que en las instrucciones del General Mola, organizador de la conspiración para el golpe de estado, éste escribía textualmente meses antes del 18 de julio: "*La acción ha de ser en extremo violenta [...] Hay que extender el terror, hay que dejar sensación de dominio eliminando sin escrúpulos a todo el que no piense como nosotros*". Como reacción, ello generó una explosión de violencia de los rojos, que se resolvió en las muchas muertes y asesinatos llevados a cabo en las ciudades y los pueblos republicanos.

Para argumentar este libro, Carlos Giménez, se ha basado en los testimonios de viejos supervivientes de la guerra, que aún recuerdan los excesos y barbaridades cometidas por los asesinos. Y eso es lo que el autor nos muestra, cómo, más allá de toda ideología y de toda razón, los españoles cayeron muertos en las cunetas de las carreteras, contra las tapias de los cementerios, en las canteras, en las eras de trillar, en los huertos y descampados, en rincones ignotos bajos los árboles y al borde de las aceras, a lo largo de los caminos de España, en las praderas y jardines de Madrid, en la plaza de toros de Badajoz, en las calles de Barcelona, en Sevilla, en Valencia, en Zamora, en Tarancón... y en las plazoletas y en las calles de Valladolid, donde los falangistas mataron a tantos obreros que allí crearon el Auxilio Social para recoger y atender a los huérfanos que ellos habían hecho, hijos de los rojos asesinados.

Giménez toma partido desde la primera página de este libro. Y aunque mantiene su condena sobre todas las muertes ello no quiere decir que sea neutral. Como autor solo pretende mostrar el ambiente y el sentir de las gentes de a pie, los eternos sufridores que padecen las guerras. Es por ello que evita mostrar a los generales y a los políticos, las batallas y los hechos de armas, como no sea por reflejo del ambiente de calle. Sencillamente: no quiere hacer Historia ni mostrar la Historia de la Guerra Civil. Giménez, se aplica a solo mostrarnos los hechos diarios de las vidas de quienes padecieron la guerra, de las muertes, siempre injustas, de unos y otros.

Como autor, intenta conservar la imparcialidad del testigo que señala y da testimonio de las barbaridades que se ejecutaron en ambas Españas en guerra. Y sin embargo, su conciencia de hombre de bien no puede quedar enterrada bajo ese silencio que reclaman los conformistas que piden que no se remueva el pasado. Y así pese a su deseo de ser imparcial, a Giménez le es imposible callar la verdad última sobre la guerra civil y quienes la causaron.

Y aquí entra en escena un personaje recurrente del libro, Marcelino, un obrero afiliado a Izquierda Republicana, quizá el partido más inane y menos "partidista" que hubo en la guerra. Marcelino, al que no se ve nunca empuñando un arma, ni en la sede de un partido o sindicato, ni con una bandera o con una insignia, encarna el rol del testigo, cumple el papel del coro de la tragedia griega y es el portavoz del propio autor, que se sirve de este obrero ideal, no contaminado por los horrores de la Guerra –por lo que puede pregonar las esencias y los ideales de los trabajadores más allá de la política sectaria y de la barbarie bélica--, para condenar por su boca, esquemáticamente, tanta muerte absurda: "*Todos los muertos... ¡los de los dos bandos! Que se los apunten a los que empezaron esta maldita guerra. ¡Ellos son los responsables de todos los muertos!. ¡Ellos la empezaron! ¡Maldito sea el que empieza una guerra!*"

El autor culmina este primer libro, nueva versión de los ***Desastres de la Guerra*** goyescos, cerrando en un nudo argumental las distintas historias que ha narrado, con una historieta en la que muestra como la sinrazón y la loca violencia de aquella guerra acabó por atrapar y bañar en sangre a todos, a un lado y a otro. Nadie se salvó del pecado, aunque siempre será necesario recordar los que a este respecto escribió en 1969 Max Aub, en ***La Gallina Ciega***: "*Hubo una gran diferencia entre las barbaridades que se cometieron de nuestro lado y las que hicieron ellos. Nosotros –dejando aparte a los que las cometieron-- las reprobamos*

y, en los casos que pudimos, las castigamos. En cambio, ellos las hicieron conscientemente y, a lo que es peor, creyendo que hacían justicia. ¡Qué justicia ni qué narices! En esa diferencia fundamental está la base de la verdad y, precisamente porque ganaron ellos, la vida española de hoy está construida en la mentira (...) En la mentira y en el crimen (...)"

Se trata de una obra importante, a la que este prólogo apenas hace justicia, un libro que es preciso leer despacio y reflexivamente para poder atisbar y comprender algo de lo dura y trágica que fue la Guerra Civil española. Una obra que demuestra, más allá de toda duda, la importancia que Carlos Giménez tiene en el panorama del cómic internacional del último medio siglo, por encima de modas y tendencias.

SIN PAN, SIN PAN

LOS ESTRAGOS DEL HAMBRE EN 36-39 MALOS TIEMPOS

SIN PAN, SIN PAN. LOS ESTRAGOS DEL HAMBRE EN 36-39 MALOS TIEMPOS

ANTONIO MARTÍN

Edición:

36-39 MALOS TIEMPOS (2007, GLENAT) 2, 2008 p. 61-64
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 0, 2008

Resumen / Abstract:

Notas: Texto que sirvió de prólogo libro segundo de la serie 36-39. MALOS TIEMPOS, escrito por Antonio Martín, editor también de estos tebeos. A la derecha, imagen de la primera página de este documento.

Palabras clave / Keywords:

Guerra civil española/ Spanish Civil War

SIN PAN, SIN PAN. LOS ESTRAGOS DEL HAMBRE EN *36-39 MALOS TIEMPOS*.

"Sin Pan, Sin Pan, Sin Pan
San Antonio pa comer
San Antonio pa cenar"

Estrofas de una canción popular de la Guerra Civil.

Fue a mediados de los años 70 cuando por primera vez oí entonar la canción, "*Sin Pan Sin Pan*", y fue de los labios de un compañero de trabajo editorial, mayor que yo, que en la euforia o al menos alivio que la agonía del general Franco nos provocaba se lanzó a cantarla por lo bajines... De ahí y de otras charletas que tuvimos antes y después de aquel Noviembre de 1975, fui pescando los datos básicos de su historia.

Mi compañero, Maurici de nombre, era uno de los muchos niños del Madrid sitiado por los militares sublevados contra el Gobierno de la República. Tras los primeros meses de efervescencia antifascista, milicianos armados, y lucha popular contra los militares rebeldes, con su secuela de muertes salvajes ---que Giménez nos ha narrado en el primer libro de ***36-39 Malos Tiempos***--, Madrid se convirtió muy pronto en la capital del

hambre, por la que vagabundeaban abundantes pandillas de niños que cuando no rebuscaban comida o muebles y madera entre los restos dejados por los bombardeos jugaban a juegos de todo tipo, muchas veces juegos de guerra.

Ante la indefensión de la población madrileña, el Gobierno y la Junta de Defensa de Madrid decidieron la evacuación de las mujeres y niños, desplazándolos hacia la seguridad que ofrecían Valencia y Barcelona. Aunque fue especialmente a los niños madrileños a quienes se evacuó en gran número para alejarlos del frente de batalla que prácticamente era Madrid, rodeada por legionarios y moros, soldados, requetés, falangistas y otras fuerzas, y sometida al machaqueo constante de la aviación de Franco y de la Legión Cóndor alemana.

Maurici fue uno de los muchos niños evacuados de Madrid, para los que los pedagogos catalanes crearon incluso tebeos específicos como *Estel*, *Mirbal* y *Pervenir/Porvenir*. Niños que fueron instalados en colonias escolares creadas alrededor de Barcelona, donde recibían los mejores cuidados, atención médica, educación y alimentos, dentro de lo posible.

Los mejores alimentos posibles... porque junto a la indefensión que la guerra suponía para la población civil, estaban los problemas que se originaban en las masas humanas que carecían de lo más indispensable y que se amontonaban en las ciudades republicanas –se calcula que en diciembre de 1936 más de 60.000 campesinos se habían refugiado en Madrid, huyendo del avance de los moros y los legionarios, que formaban la punta de lanza del Ejército de África del general Franco--, por lo que a los pocos meses de iniciarse la guerra apareció el fantasma del hambre, primero en la ciudad sitiada y poco después extendida al total de la España republicana.

La República, que contaba con los mayores centros urbanos de la España de 1936 --lo que suponía la mayor población en números absolutos--, tenía una ventaja inicial en la fabricación de textiles y en productos manufacturados, controlaba la producción de cítricos y la mayor parte de la producción de aceite de oliva y hasta un 60% de los viñedos españoles. Pero, para alimentar tanto a los combatientes republicanos como a la numerosa población civil de la retaguardia faltaban trigo, huevos, leche, carne, patatas y azúcar, entre otros muchos productos básicos, que por el contrario abundaban en la zona dominada por los militares rebeldes, dueños de las grandes extensiones cerealísticas castellanas y de la mayor parte del ganado vacuno y de cerdos; gracias a lo cual pudieron alimentar con relativa facilidad a sus ejércitos y a su retaguardia durante los tres años de guerra, mientras el hambre iba enseñoreándose de las ciudades republicanas y muy especialmente de Madrid, que por su condición geográfica siempre había dependido, y que en la guerra dependía especialmente, de los suministros procedentes de otros lugares de la península. Esto impuso pronto el racionamiento de alimentos y de artículos de primera necesidad.

A los problemas de alimentación de los soldados en el frente y de sus familias en la retaguardia se sumó la necesidad de exportar productos españoles para conseguir divisas con las que comprar armas, municiones, aviones... y también los productos alimentarios que la República no podía producir. La

moneda de cambio de estas exportaciones fueron básicamente los cítricos valencianos y el aceite de Andalucía, bien que la salida de estos productos fuera muchas veces difícil tanto por el cierre de la frontera francesa y el bloqueo marítimo que la marina alemana e italiana hacían de las costas españolas, como muchas veces por las disensiones que enfrentaron a los diferentes sindicatos que hacían su pequeña y egoísta guerra dentro de la guerra civil, con el resultado como ejemplo concreto de que la falta de transportes en el otoño-invierno de 1937 hizo que los cítricos y el arroz valencianos se pudriesen en los campos si llegar a ser distribuidos.

A su vez el racionamiento de alimentos y productos de primera necesidad provocó la inflación de la economía urbana que acabó por repercutir muy negativamente sobre la moneda de la República, contribuyendo a generar una espiral en la que los gestores económicos del Gobierno hubieron de hacer constantes malabarismos para atender a las necesidades de la guerra y de la subsistencia. Sin lograrlo. Cuando el hambre se enseñoreó de los habitantes de las ciudades y, aún más grave, cuando afectó de manera importante a los combatientes en el frente, ello dio lugar, junto con los otros muchos problemas militares, a que la República perdiera el empuje inicial y comenzara a perder la guerra.

En todos los frentes a los soldados republicanos les faltaba pan y carne y su dieta era totalmente inadecuada para mantenerlos en el estado físico y moral necesario para la lucha. Un ejemplo bastará: en noviembre de 1937, los soldados de la 37 Brigada Mixta que participaban en la defensa de Madrid recibían diariamente 20 gramos de carne, 40 de aceite, 20 de azúcar y 10 de sal, dieta absolutamente insuficiente que los hacía más propensos al agotamiento y al frío además de volverlos indiferentes a la causa que defendían con las armas (documentación de Michael Seidman en *Republic of Egos. A Social History of the Spanish Civil War*, 2002). Mientras que en las mismas fechas los soldados de las fuerzas rebeldes recibían una ración diaria de 200 gramos de carne, 60 de aceite, 50 de azúcar y 15 de sal. Para mejorar la situación, la República importó tantos alimentos como pudo, comprados en los mercados exteriores, con un ejemplo concreto en cifras: en la primera mitad del año 1937 se importaron de Rusia 22.153 toneladas de trigo, 6.621 toneladas de centeno, 4.686 de avena, 4.332 de harina, 4.516 de azúcar, 1.000 de guisantes y cientos de miles de toneladas de alimentos enlatados, entre otros (M. Seidman, *op. Cit.*), lo cual era solo como una gota de agua en el mar y podía sevir como un apaño para días o semanas pero no resolvía el hambre que a esas alturas de la guerra ya afectaba a toda la España republicana, con el agravante de que además la ya señalada falta de transportes impidió una correcta distribución de estos alimentos.

En 1937 la logística de las comunicaciones y transportes se reveló como una de los problemas más difíciles de resolver para la República, y un factor que podía determinar tanto los traslados de tropas y civiles como el abastecimiento de las ciudades. Alimentar a las ciudades más importantes, y al millón largo de refugiados huidos de las ciudades y pueblos conquistados por los militares rebeldes, resultó casi imposible. Las mujeres y los niños hacían largas colas durante horas para conseguir las míseras cantidades de comida de racionamiento y muchas veces se lanzaban a los campos y cultivos cercanos a las ciudades para tratar de comprar, adquirir por trueque y hasta robar hortalizas, frutas, patatas... 1937 fue un año crucial para la causa republicana y no solo por el sesgo de los hechos militares sino porque el hambre comenzó a convertirse en hambruna y se extendió del Madrid sitiado a Valencia y Barcelona, ciudades que habían acogido a muchos refugiados: Concretamente, se calcula que en Barcelona llegaron a amontonarse más de 100.000 personas llegadas de todos los rincones de la España republicana en busca del "oasis de paz" que la capital catalana suponía por su mayor distancia de los frentes.

La escasez de alimentos y la brutal disminución de calorías que ello acarreó, acabaron por dar lugar a un rebrote de enfermedades como la tuberculosis, y afectó no solo a la salud sino también a la moral de combate y resistencia. En muchas ciudades se produjeron episodios de manifestaciones de mujeres contra el racionamiento del pan. De mujeres que asaltaban vagones de tren cargados de naranjas u otros alimentos. De mujeres que en las principales ciudades republicabas realizaron graves algaradas callejeras para protestar por que se exigiese receta médica para poder comprar, ¡a precios exorbitantes!, huevos, pescado, carne y leche (documentación de Mary Nash en *Defying Male Civilation. Woman in the Spanish Civil War*, 1995). De niños que robaban lo que podían. De ancianos que mendigaban por una corteza de pan duro.

La situación se hizo crítica en el invierno 1937-1938, cuando los problemas de transporte hicieron imposible abastecer Madrid de más carne y pan, momento en el que se ha estimado que los habitantes de la ciudad solo recibían alimentos racionados por un valor de 500 calorías diarias, cuando lo necesario era un mínimo de 2.300 a 3.300 calorías. La desmoralización se hizo mayor cuando en varias ocasiones la aviación franquista "bombardeó" la ciudad con barras de pan, que habitualmente fueron consumidas vorazmente por los madrileños.

Es en este cuadro general de desolación y hambre donde hay que situar la canción popular que mi compañero Maurici me cantó, recuerdo de sus días de infancia en la España republicana de la guerra civil:

"San Antonio pa comer / San Antonio pa cenar / San Antonio pa comer y trabajar / Sin Pan, Sin Pan, Sin Pan / Sin Pan, Sin Pan, Sin Pan y trabajar / San Antonio pa comer / San Antonio pa cenar / San Antonio pa comer y trabajar / Una gracia pa comer / Una gracia pa cenar / Una gracia pa comer y trabajar / Sin Pan, Sin Pan, Sin Pan...."

canción que recoge el fatalismo y la desesperación de los españoles en momentos en los que el hambre era el primer y principal enemigo, más incluso que los militares rebeldes. El hambre que minó la resistencia antifascista, que sembró la desesperanza, que mató las ilusiones y llevó al derrotismo a muchos de los defensores de la República

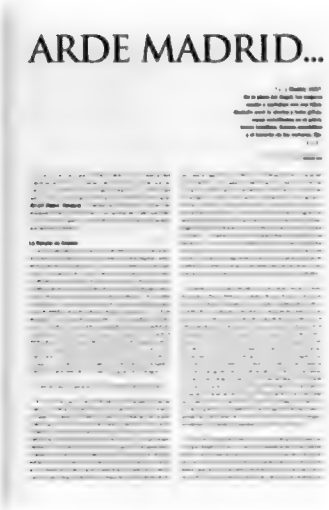
En 1938, cuando la guerra se precipitaba rápidamente, las autoridades de la República dieron la máxima prioridad a la defensa de la región valenciana, por ser esta la última fuente de producción que podía alimentar a Madrid y la Castilla republicana. En el verano de este año la situación era ya tan grave que el gobierno republicano encargó oficialmente al ejército el control de los suministros de alimentos. En otoño el problema más importante era definitivamente el aprovisionamiento de alimentos, productos básicos y, después el de armas y municiones. El hambre asolaba las ciudades, en las que había surgido un próspero mercado negro a costa de la población: acaparadores de todo tipo, unas veces campesinos y otras comerciantes y propietarios, acumulaban miles y miles de quilos de maíz, avena, judías, almendras y otros muchos alimentos, muchas veces en convivencia con autoridades locales, inspectores ministeriales, policías o soldados. Acaparadores que vendían de estraperlo los alimentos que las familias no podían conseguir racionados, por lo que muchas mujeres debieron recurrir a este mercado negro, junto con el trueque, para dar de comer a sus familias.

A finales del año 1938 en Madrid las raciones alimenticias diarias se redujeron de 180 gramos de comida a tan sólo 60 gramos y la leche únicamente estaba disponible para los niños más pequeños... Con la consecuencia de que en febrero de 1939 morían cada semana en Madrid cientos de personas por hambre e inanición (documentación de E. Mira en "Psychiatric. Experience in the Spanish Civil War", *British Medical Journal*, 1939).

Incluso, si no hubiese sido por los fracasos militares y por los constantes avances de los ejércitos franquistas, de todas formas la Guerra ya estaba perdida para la causa de la República por el hambre.

Es sobre esta guerra de los abastecimientos, sobre el hambre que causaba estragos en el Madrid de la guerra civil sobre lo que principalmente trata este libro. De cómo la población vivía el día a día bajo los bombardeos de la aviación enemiga y el constante cañoneo con que la artillería situada en la Casa de Campo sometía a la ciudad y a sus habitantes. Y de cómo, cuando cesaban los disparos y las bombas, se lanzaban a la calle para intentar conseguir algo que comer. La guerra que narra Giménez en este libro es una guerra que no fue ni gloriosa ni heroica, una guerra sin grandes gestos, sin hombres notables ni soldados gloriosos. Es la guerra de todos los días, la de las pobres gentes que querían aliviar el hambre que les mataba y solo se atrevían a desear vivir un día más y después esperaban vivir otro día y después, si había suerte, otro más, y siempre conseguir que sus hijos siguieran vivos.

De todo ello habla y narra Carlos Giménez en este segundo libro de ***36-39 Malos Tiempos*** y estoy seguro de que mi amigo Maurici, si leyera este libro, querría dar un abrazo a Giménez por haber contado aquello que nadie cuenta al hablar de la guerra civil española, y después le habría enseñado a tararear *Sin Pan, Sin Pan, Sin Pan...*


ARDE MADRID...

ARDE MADRID...
ANTONIO MARTÍN

Edición:

36-39 MALOS TIEMPOS (2007, GLENAT) 3, 2008 p. 3-7

Resumen / Abstract:

Notas: Texto que sirvió de prólogo libro tercero de la serie 36-39. MALOS TIEMPOS, escrito por Antonio Martín, editor también de estos tebeos. A la derecha, imagen de la primera página de este documento.

ARDE MADRID....

"(...) **Madrid, 1937,**
En la plaza del Ángel, las mujeres
cosían y cantaban con sus hijos,
después sonó la alarma y hubo gritos
casas arrodilladas en el polvo,
torres hendidas, frentes esculpidas
y el huracán de los motores, fijo. (...)"

Fragmento del poema "Piedra de Sol"
México, 1957. Octavio Paz.

El tercer libro de Carlos Giménez dedicado a la Guerra Civil Española lo forma un mosaico de historietas cortas que se estructuran en torno al personaje Marcelino, el obrero del que el autor se sirve para vertebrar los cuatro libros de la serie ***36-39 Malos Tiempos***. La acción se centra en el cúmulo de desastres que la guerra trajo a las gentes de a pie que vivieron y sufrieron la guerra, y específicamente en los bombardeos que asolaron Madrid.

La Batalla de Madrid

Se ha hablado poco y se sabe poco a nivel popular sobre los bombardeos que los rebeldes descargaron sobre Madrid durante la guerra civil. El primer bombardeo tuvo lugar el día 7 de agosto de 1936, y fue realizado por una escuadrilla de aviones Junker-52, los primeros que la Alemania nazi facilitó al general Franco. El día 26 los aviones enemigos sembraron Madrid con miles de octavillas que decían: "*Se ha dado principio ya a las operaciones aéreas precursoras de la ocupación de Madrid, que se hará en fecha muy próxima (...) Si se persiste en una suicida terquedad, si los madrileños no obligan al Gobierno y a los jefes marxistas a rendir la capital sin condiciones, declinamos toda responsabilidad por los graves daños que nos veremos obligados a hacer para dominar por la fuerza esa resistencia suicida. Saber madrileños, que cuanto mayor sea el obstáculo más duro será, por nuestra parte, el castigo* (...)" . El texto es elocuente y la amenaza iba dirigida a todos los habitantes de la ciudad por igual, sin distingos.

Amenaza que el general Franco cumplió sobradamente.

El día 27 de agosto de 1936 Madrid fue bombardeada de nuevo. Lo mismo sucedió el día 31 de agosto, con un numeroso saldo de heridos y muertos pues el bombardeo se realizó sobre lugares muy céntricos de Madrid. También fueron bombardeados el Ministerio de Gobernación (Puerta del Sol) y el Palacio de Comunicaciones (Plaza de Cibeles). Los generales rebeldes, con Franco convertido ya en general de generales, acababan de dar un paso adelante en la guerra total: el bombardeo de las poblaciones civiles para desmoralizar al enemigo, un preanuncio de la guerra sicológica mediante el terror, que tan lejos llegaría durante la Segunda Guerra Mundial. En los meses siguientes continuó el machaqueo de la aviación sobre Madrid, con especial intensidad los días 23 al 30 de octubre de 1936, en que aumentó el ritmo de los bombardeos llevados a cabo por los aviones Junkers-52. El 23 de octubre de 1937 los Junkers 52 lanzaron sus bombas en la zona de las calles Fuencarral, Luna y Preciados, en pleno cogollo del Madrid popular y céntrico y se cobraron gran cantidad de vidas. Según cita Bravo Morata --en su *Historia de Madrid* volumen 11 Extra--, el periodista Luís Enrique Délano escribió al día siguiente: "*de una cola de mujeres que compraban alimentos sólo quedan trozos de carne quemada, hacinamiento de cadáveres*". Ese día y los siguientes casas y manzanas enteras de edificios se vinieron abajo reventadas por las bombas, mientras que niños, mujeres y ancianos cayeron bajo la metralla.

Cuando las fuerzas rebeldes se estrellaron contra la resistencia que ofrecía Madrid y el asalto de su infantería fue frenado en la Casa de Campo, en la Ciudad Universitaria y en el Puente de los Franceses, aumentó el bombardeo sobre la ciudad. Por un lado, los cañones de largo alcance situados en el Cerro Garabitas en la Casa de Campo cubrían diariamente la distancia con la Gran Vía madrileña y sus obuses iban a estrellarse contra el edificio de la Telefónica, por entonces el más alto de la ciudad, y las fachadas de calles y casas cercanas. Por su parte, la aviación del general Franco descargaba sus bombas día y noche sobre la ciudad, abriendo grandes calveros en toda la geografía urbana, allí donde los edificios derrumbados se venían abajo impactados por las bombas. En el doble bombardeo, tanto sufrían las casas más altas e importantes como las corralas de vecinos y las casas proletarias y las callejas y plazas, allí donde niños, mujeres y ancianos tomaban el sol de la guerra. Los madrileños se refugiaban donde podían, siendo las estaciones de metro el más común de los refugios antiaéreos y cuando no llegaban hasta ellos morían.

El 19 de Noviembre Franco y su Estado Mayor comprendieron que Madrid no iba a caer tan rápidamente como habían creído y anunciado al mundo entero. Por ello se decidió someter la ciudad a un constante bombardeo tanto artillero como aéreo, que iba a durar prácticamente hasta el mes de marzo de 1939. Tanto la aviación española, dotada con aviones italianos y alemanes, como la aviación militar de Alemania e Italia desplazada al escenario de la guerra de España, montaron un carrusel de bombardeos constantes. Tanto que en unas declaraciones al diario inglés *The Times*, Franco llegó a decir que prefería destruir la ciudad antes que dejarla en manos de la República, según el historiador Anthony Beevor --en su libro *La Guerra civil española*--.

Noviembre de 1936 terminó con un saldo de cientos de muertos y miles de heridos que la aviación enemiga había causado en las calles de Madrid más que en las trincheras de primera línea. Se ha hablado y dicho mucho públicamente sobre los terribles bombardeos que la Aviación Legionaria Italiana desencadenó sobre Barcelona, siendo el primero de fecha 17 de febrero de 1937. Y es verdad. Pero, como antes señalaba, es muy poco lo que se ha dicho del continuo bombardeo que Madrid sufrió. En diciembre de 1936 continuaron los bombardeos, que según los datos recogidos causaron en solo diez días 365 muertos y mil y pico heridos. El día 3 de diciembre de 1936 los barrios madrileños de Cuatro Caminos, Tetuán, Chamberí y Universidad sufrieron un fuerte bombardeo. El día 7 de diciembre una delegación de diputados laboristas ingleses hubo de soportar en Madrid un fuerte bombardeo y el teniente coronel Asensio, del ejército de Franco, que presenció el ataque desde sus avanzadillas en la ciudad Universitaria, dijo: *"Ha sido una película de gran espectáculo y el mayor castigo de cuantos se han infringido hasta ahora a la capital"* --según recogía el diario *ABC*, de Sevilla--. El día 9 de diciembre el eminente literato y notorio hombre de derechas José María Pemán dijo en una alocución desde Radio Castilla: *"Después de ver Madrid desde sus puertas, debo deciros que la artillería y la aviación nacionales, antes de tomar la ciudad están purificándola"*. No creo necesario comentar estas sangrientas declaraciones. El día 12 de diciembre se desencadenó un fuerte bombardeo sobre las zonas de Argüelles, Paseo de Rosales y Moncloa, según parece a cargo de la aviación alemana. El día 31 de diciembre, al sonar las campanadas de las doce de la noche la artillería situada en la Casa de Campo inició un fuerte cañoneo sobre la ciudad, que no cesó en toda la noche.

El año 1937 solo fue más de lo mismo. Y 1938 y 1939 más. Con la única variable de que las aviaciones conjuntas española, de Franco, de Alemania e Italia extendieron sus bombardeos a Almería, Málaga, Valencia, Alicante, Barcelona, Jaén y una mayoría de las ciudades republicanas. Con el terrible caso de la villa foral de Gernika, destruida en un 70% por un bombardeo de la Legión Condor alemana el día 26 de abril de 1937, durante el cual se lanzaron miles de bombas de diversos modelos sobre una población civil completamente indefensa.

La guerra acabó en marzo de 1939, cuando, por fin --y en cierta medida debido al derrotismo y la traición de algunos militares, políticos y sindicalistas-- Madrid cayó en poder del ejército de Franco.

La guerra había acabado, según Franco se encargó de recordar en su Parte de la Victoria del 1 de abril de 1939.

La Guerra Civil española en la historieta

La guerra civil española en el Madrid sitiado y bombardeado... Aquellos días, cruzados por el trueno de las bombas y el rayo de la muerte, el estrépito de los edificios al venirse abajo tocados por el enemigo, los mil olores que se entremezclaban en las estaciones de metro donde se apiñaba toda clase de gentes para huir de los bombardeos, las fogatas improvisadas para paliar el frío de la Sierra madrileña, los niños pequeños llorando inconsolables ante la falta de todo y a veces por la falta de los padres, los colores de la guerra: gris, gris ceniza, negro con toques de amarillo y rojo producidos por la explosión de las bombas, el silbido de los obuses que pasaban de largo para descargar unas calles más allá.

Ante aquella realidad tan cercana en el tiempo y en los sentimientos, que permanece viva en la historia personal de varias generaciones de españoles, qué pocos libros de cómics, que escasas historietas sobre la guerra civil, tenemos, que sean válidas en su contenido y en su expresión, obras que objetivamente puedan valorarse y llevarlas a esa gran antología del cómic español que está aún por hacer.

Apenas si tres o cuatro autores españoles y otros tantos europeos han sido capaces de descender al espanto de los días de la guerra civil y hundirse en la sangre hasta los tobillos, apestarse con el olor de los cadáveres, escuchar el rugir de las tripas llenas de hambre, herirse al pasar entre las ruinas de los edificios bombardeados... para intentar comprender lo que no se puede comprender, para al final llevar al papel su visión de aquella guerra y contarnos, muchas veces con frustración y rabia, la historia de aquellos días y aquellas gentes.

Carlos Giménez ha explicado en reiteradas ocasiones, en público y en conversaciones personales, que no puede dibujar lo que no conoce, ya sea por conocimiento directo o a través de personas interpuestas, como es el caso de la guerra civil. Carlos Giménez necesita creer en lo que cuenta, asumir el tema o los temas en sí mismo, hacerlos suyos. Así, toda la materia narrativa que maneja se convierte en biográfica, no en el sentido literal de algo vivido personalmente sino en el más amplio de acontecimientos e historias que integra en su conocimiento y juicio, y a partir de los que se vuelve cronista de los mismos.

Carlos Giménez hace en ***36-39 Malos Tiempos*** la crónica de la guerra en la retaguardia, pero en la retaguardia de una ciudad que prácticamente toda ella era frente de batalla. Sus personajes deambulan por calles con casas con puertas y ventanas reventadas por la bombas, son víctimas de los bombardeos, padecen el hambre más desgarradora que les lleva a las puertas de la muerte y sufren a diario por la falta de todo.

Lo difícil es lograr contar medianamente bien, para transmitirlo al lector, lo que significó para aquellas gentes vivir los casi tres años de guerra, conviviendo a diario con la suciedad y los piojos, las heridas de todo tipo y la falta de medicinas, el frío y la escasez de combustibles, el hambre que no se calmaba comiendo el magro racionamiento que la Junta de Madrid podía lograr para los madrileños, ni siquiera con el suplemento de lo que algunos afortunados o desesperados lograban en el mercado negro, y menos aún con las gachas, sopas aguadas, hierbas y raíces –afortunado si podían cazar un gato-- y cualquier cosa comestible, aunque no siempre digerible, que los más sumisos, débiles y pobres echaban a su olla.

Es imposible que el lector pueda hoy ver, tocar y conocer aquellos días. Ningún libro puede revivir aquello plenamente. Ninguna historia puede contarlo. Ninguna película ha logrado recrearlo tal como fue. Ninguna fotografía puede mostrarlo por completo. Es imposible. Y sin embargo, Carlos Giménez lo intenta.

En este libro tres de ***36-39 Malos Tiempos*** representa los bombardeos en las dos dimensiones que la historieta permite, pero lo hace con tal dureza y gravedad que el estallido de las bombas puede retumbar en los tímpanos de los lectores más atentos, mientras sus narices se atufan por olor mezclado de explosivos y cadáveres reventados. Giménez representa esos momentos en viñetas lúgubres, más lúgubres por las personas que dibuja, personas espantadas, que se retuercen de dolor por sus familiares muertos y que se descoyuntan en posiciones inverosímiles sin que Giménez respete la anatomía, que tan bien conoce y tan bien dibuja en otras obras.

La Crónica del Madrid en llamas

Tal y como Carlos Giménez se planteó al inicio de esta obra, en este tercer libro nunca se ven militares ni gente armada por las calles de Madrid, ya que lo que quiere es contar la vida y el sentir del paisanaje y cómo ni siquiera los bombardeos lograron derrotar a los madrileños que creían en la causa republicana. Cierto que en algunas páginas dibuja escenas de hazañas bélicas centradas en las defensas las trincheras madrileñas, en viñetas que representan la primera línea de fuego. Pero la obra está dedicada a contarnos la vida cotidiana de los quienes sufrieron la guerra y no de quienes la hicieron activamente.

Con esta intención, Carlos Giménez siembra las páginas del libro con los carteles y pancartas, auténticas, que recogían los eslóganes de la guerra en Madrid: "Evacuad Madrid", "No Pasarán", "Confiad vuestra familia a la República", "Madrid será la tumba del fascismo", "¡Al ataque, la consigna es vencer!"... y una y otra vez "No Pasarán", "Leed, combatiendo la ignorancia derrotareis al fascismo", "Ni un paso atrás", "No pasarán"... Estos carteles no son decorativos, Giménez no los sitúa en sus páginas casualmente ni para "hacer bonito" sino que con ellos recrea el clima de guerra en que Madrid se encontraba inmerso. Pero en su narración solo son elementos que ofrecen una lectura secundaria por debajo de la acción principal, de manera que la cotidianeidad de la guerra, vivida por personas anónimas sin importancia, resalta y se hace mayor y más destacada al vivirse sobre ese fondo altisonante de consignas heroicas y frases grandilocuentes. Y eso es lo que Giménez quiere contarnos, la vida de los adultos y niños que formaban la masa de la población de aquel Madrid en llamas, y el cómo, pese a la guerra, intentaban seguir viviendo cada día.

Por ello, el personaje principal del libro sigue siendo Marcelino, el trabajador anónimo que representa junto con su familia a los habitantes de la retaguardia del Madrid en guerra. Se trata del mismo personaje que Carlos Giménez ya ha utilizado en los dos libros primeros de *36-39 Malos Tiempos* --un personaje incrustado por el autor en la narración para servirse de el en el rol de testigo e intérprete popular de lo que el pueblo vive en el Madrid en guerra--. Junto a Marcelino y con él están su mujer, Lucía, y sus hijos, que son la voz de la que Giménez se sirve para transmitirnos sus pensamientos y opiniones más personales. Curiosamente, Lucía es un personaje que le ha crecido entre las manos al autor, algo así como un personaje "durmiente" que toma más y más protagonismo a lo largo de la serie y este tercer libro casi sustituye a Marcelino en nuestro interés. Ella educa, cuida, consuela, busca comida, cocina, limpia y enseña y da cariño a toda la familia, y cuando es necesario muestra su fuerza en defensa de los suyos, a los que pone por encima de la guerra y de toda consideración política. Tal y como muchas mujeres hicieron en la guerra y en la dura posguerra franquista.

Prodigiosamente, Carlos Giménez cada vez escribe mejor, según avanza la obra. Sus guiones están medidos y controla perfectamente el montaje, sus textos se mantienen en un dificilísimo equilibro entre lo que son hechos objetivos y lo que sus personajes dicen y lo que el, como autor comprometido y responsable de lo que está narrando, piensa. Y, con todo ello, nos lleva de página en página con el pulso de un narrador de primera. El dibujo se pone al servicio de la historia y aún más de los sentimientos y sensaciones que les suponemos a los personajes. Es así como en algunos momentos, para mejor servir al dramatismo de la historia, a Giménez le importa poco ni nada el dibujar bonito, es cuando convierte a una multitud en meros peleles que mueve a tirones. Cuando dibuja personajes acartonados, rígidos, feos, distorsionados, apenas meros bultos con cara, con narizotas, con gafas, con gestos de horror, que nos abruman y forman parte del coro trágico de estos nuevos desastres de la guerra. Algo que no por obvio será evidente para todos los lectores. Sobre todo en la capacidad de asumir como parte de la historia propia la tragedia de la guerra civil española.

Después... Qué pocos cómics sobre la guerra civil española nos quedan entre las manos que sean válidos y no simples aventuras de buenos y malos. No se trata ya de seguir contando las batallas perdidas y ganadas y por quién. Ya sabemos cuál fue el final de la guerra. Ahora se trata de bajar a las zanjas, de sacar a la luz la

memoria colectiva junto con los huesos de los asesinados al borde de los caminos o contra las tapias, de aprender y contar cómo vivieron los españoles aquellos tres años de guerra. Se trata de ser capaces de conocer y comprender lo sucedido. Aquellos tres años de guerra que millones de españoles vivieron con un miedo horroroso que les hacía cagarse por las patas abajo, con el corazón y el estómago convertidos en piedras endurecidas, con el alma desgarrada por las balas y las bombas, mientras recitaban para vencer el miedo como un mantra: "Mañana, mañana, mañana..."

Y es que muy poco autores de historietas nos han logrado contar la verdad, o al menos una parte de la verdad, de la auténtica guerra civil. La guerra que no está en los carteles de época, ni en las canciones coreadas, ni en los discursos, ni en los partes de guerra de aquellos días. La guerra de los que murieron voluntarios por un ideal y también la de los que murieron por obligación y sin quererlo. La guerra de los asesinados y la infinita, desesperada y desolada guerra de los muchos que descubrieron que detrás de la palabra "mañana" no había ningún mañana sino más muerte y la esclavitud reservada a los perdedores de las guerras.

De todo ello nos cuenta Carlos Giménez en los cuatro libros de ***36-39 Malos Tiempos.***

EL TIEMPO DE LOS ASESINOS

EL TIEMPO DE LOS ASESINOS
ANTONIO MARTÍN

Edición:

36-39 MALOS TIEMPOS (2007, GLENAT) 4, 2009 p. 3-7

Resumen / Abstract:

Notas: Texto que sirvió de prólogo libro cuarto de la serie 36-39. MALOS TIEMPOS, escrito por Antonio Martín, editor también de estos tebeos. A la derecha, imagen de la primera página de este documento.

EL TIEMPO DE LOS ASESINOS.

"J. Allen.- Entonces, ¿no es posible ninguna tregua, ninguna avenencia?

Decididamente no.

Nosotros estamos luchando por España.

"Ellos luchan contra España.

Seguiremos adelante a cualquier precio.

"J. Allen.- Pero, tendrá usted que fusilar a media España.

(Él movió su cabeza, sonrió y luego, mirándome fijamente, concluyó:)

"Franco.- He dicho a cualquier precio."

Entrevista con el General Franco, por Jay Allen. *Chicago Tribune*, 28 de julio 1936.

Una vez más, Carlos Giménez sale a la calle para pegar cuatro voces para reclamar contra el olvido. Cuando se cumplen 70 años del final de la Guerra Civil Española, Giménez alza su voz y nos ofrece el último de sus cuatro libros de historietas ***36-39 Malos Tiempos,*** en los que narra, con una visión personal, los años de la Guerra Civil Española, contada desde los de abajo, a los que hace hablar sobre lo que les tocó vivir, convirtiéndoles en testigos de la Guerra de España.

Ahora Carlos Giménez cierra el ciclo que inició en los meses del verano de 1936, cuando todo Madrid era una hoguera de pasiones que reverberaban en explosiones de júbilo y de odio, todos convencidos de que era posible aplastar la sublevación militar y que amanecía un día más justo, más humano, en que por fin sería cierto el Artículo I de la Constitución de 1931: "*España es una República democrática de trabajadores de toda clase, que se organiza en régimen de Libertad y de Justicia. Los poderes de todos sus órganos emanan del*

pueblo". Aquel estallido de esperanza se consumió en los días amargos de la Guerra Civil, traducidos en el cúmulo de desastres que la guerra trajo a las gentes de a pie que la vivieron y sufrieron. Pero siempre quedaba la esperanza.

Es así como Giménez ha hecho, en los sucesivos libros de ***36-39 Malos Tiempos,*** la crónica de una guerra conformada por una pluralidad de conflictos enfrentados de clases y de realidades sociales, de religión, regionales... que ha resumido en el solo escenario de la retaguardia de una ciudad que, prácticamente toda ella, era frente de batalla. Y al hacerlo ha demostrado cómo la historieta funciona mejor como medio, en toda su riqueza y validez representativa, cuando no se quiere narrar la "gesta" ni la "mítica" de la guerra y de quienes la hicieron, sino que pretende solo transmitir su fragmentación en marcos, sucesos y personas. De la mano de Carlos Giménez hemos transitado, a través de esta obra, por los años 1936 a 1939, hasta llegar ahora a su último acto, en Madrid, cuando ya se anunciaba la primavera y la esperanza se consumía finalmente.

Finales de Marzo de 1939...

Y de repente... se escuchó el silencio. Las armas callaron. No más tableteo de ametralladoras. Los cañones de largo alcance situados en la Casa de Campo dejaron de disparar. Ningún avión sobrevolaba los cielos de Madrid con su cargamento de bombas. Al cesar el ruido retumbante de las armas, el estruendo de las explosiones, el crujir de las casas al derrumbarse, todos contuvieron la respiración y al soltarla después, muy despacio, solo quedaba el silencio, y todos los madrileños, combatientes y no combatientes, se espeluznaron sabedores de que ahora venía lo peor. Que todo el sufrimiento acumulado durante los casi tres años de Guerra Civil era poco, casi nada, ante lo que la victoria de Franco suponía.

Una vez más, Marcelino y Lucía, el obrero afiliado al partido de Izquierda Republicana y su mujer, sobre cuya vida y peripecias en la retaguardia madrileña se estructura la serie ***36-39 Malos Tiempos***, cumplen la función del coro del teatro griego, como portavoces del autor y comentaristas de los sucesos de la vida durante la guerra. Y nos señalan los desastres que se acumulan, uno sobre otro, pidiéndonos que, como lectores, nos integremos en la acción y en las vivencias del libro, hasta incitarnos –como señalaba Roland Barthes-- a la reflexión, sobre lo que la guerra ha sido y sobre lo que la derrota va a suponer ahora, en marzo de 1939. Así, en este cuarto libro, Carlos Giménez nos lleva al acto final de la guerra, para que vivamos cómo la ciudad que había sido "rompeolas de todas las Españas", en el poema de Antonio Machado, cae en manos de Franco y se convierte en capital de la Victoria.

Apenas dos meses antes, el 26 de Enero de 1939, las tropas del general Franco habían entrado victoriosas en Barcelona y, a partir de ese momento, "***se preveía que la guerra se perdía, pero siempre se tenía la esperanza de que a lo mejor...***", escribe Carlos Giménez en las primeras páginas de este libro. Pero no habría ningún *a lo mejor*. "***De repente, el mundo se ponía boca abajo. Todo lo pasado, todo lo sufrido... no había servido para nada***", sigue el autor y "***¡Hemos perdido la guerra!***" sollozan Marcelino y Lucía, para acabar: "***Cuando todo esto termine, se contarán los muertos: mil, cien mil... pero nadie podrá contar las lágrimas, las miserias, las angustias, las penalidades padecidas... toda esta larga tortura. Nadie que no lo haya vivido sabrá jamás el horror de estos años...***"

Este libro escenifica lo que fue o pudo ser vivir en aquel Madrid de hace setenta años, cuando en marzo de 1939 cae la ciudad y se pierde la guerra. Es el momento en que el pequeño y el gran mundo de los que habían luchado y resistido durante los casi tres años de guerra, se hunde de golpe y todo se viene abajo. Es como si de repente la vida, que se había vivido sin una perspectiva de conjunto que permitiese valorar lo que sucedía, se convirtiera en muerte, como si todo un mundo que se había sustentado en el esfuerzo de guerra --desde la inicial esperanza de vencer hasta la consigna final de resistir-- se derrumbase repentinamente, en una caída sin fondo. La sensación tuvo que ser como si de pronto se vaciaran las venas de sangre.

Con este libro, Carlos Giménez finaliza su personal versión de los días de la Guerra Civil Española plasmada en los cuatro libros de su serie ***36-39 Malos Tiempos***, y lo hace igual que la inició: como narrador de la vida de los perdedores, de las masas que formaban la retaguardia, las pobres gentes que no hicieron sino que

vivieron y sufrieron la guerra, hasta convertirse en el rapsoda de las pequeñas historias que se aglutinan para formar la Gran Historia de la Guerra Civil Española.

La traición de Casado

La guerra comenzó con la traición de los militares rebeldes, cuyo fallido golpe de estado contra el Gobierno republicano desencadenó la Guerra Civil, una tormenta que generó mucha energía y rabia, odio y valor entre los republicanos y las gentes de izquierdas. Por el contrario, la guerra acabó blandamente, por sorpresa, como un falso final casi de zarzuela bufa, si no fuera por lo que ese final indigno supuso. Paradójicamente, la guerra acabó tal y como se inició: con un golpe de estado militar. Solo que ahora la traición se disfrazó de legalidad republicana y el golpe de estado se produjo desde las mismas filas del ejército que defendía Madrid.

Tras la caída de Barcelona y Cataluña, el Gobierno de la República se propuso seguir la lucha y organizar la resistencia en el centro y levante de España, donde había un ejército de más de medio millón de soldados, adecuadamente armados, capaces, en el peor de los casos, de mantener la guerra varios meses más, hasta conseguir una paz posible. Alternativamente, Juan Negrín, Presidente del gobierno, confiaba en que la resistencia republicana permitiese ganar tiempo, hasta llegar a lo que él consideraba seguro: el estallido de la guerra entre Francia e Inglaterra de un lado, y del otro Alemania e Italia, ya que entonces la guerra de España se convertiría en un simple campo de batalla del gran conflicto europeo.

Pero el día 5 de marzo de 1939, el coronel Segismundo Casado dio un golpe de estado contra el Gobierno de la República, con el apoyo y el acuerdo de la Agrupación Socialista Madrileña y de uno de sus jefes más importantes, Julián Besteiro, con el apoyo y la ayuda militar del IV Cuerpo de Ejército del Centro mandado por el anarquista Cipriano Mera, así como con la ayuda de afiliados de los partidos de izquierda y, sobre todo, con los principales mandos militares del Madrid republicano. Casado acusó a Juan Negrín de no ser representativo por su intento de resistencia a ultranza y, dando por perdida la guerra, decidió pactar por cuenta propia con el general Franco, para lo que creó el Consejo Nacional de Defensa, desde el que, a lo largo del mes de marzo, intentó inútilmente negociar con el ejército enemigo, buscando lograr una paz sin represalias, la misma que Negrín llevaba ya meses intentando alcanzar. El nuevo golpe de estado militar triunfó allí donde el primero había fracasado: en Madrid.

Casado insistió en sus peticiones de paz hasta el día 26 de marzo de 1939. Y una y otra vez recibió del cuartel del general Franco la misma respuesta: Rendición incondicional. Ante ello, Casado renunció a seguir intentando negociar y el día 27 ordenó la rendición y abandonó Madrid rumbo al puerto de Gandía, donde embarcó en un buque inglés que le puso a salvo, junto con su familia y varios miembros del Consejo, y le llevó a Marsella, dejando abandonados, en manos de Franco, a los cientos de miles de soldados, y millones de civiles, cuyo nombre había invocado para sublevarse contra el Gobierno de la República.

Perdida toda esperanza, la guerra se consume en sí misma y los defensores de Madrid dejan de resistir. Finalmente, el día 28 de marzo el ejército franquista se pone en marcha y avanza sobre Madrid, ocupando núcleo tras núcleo de la ciudad. Tras entrar en Madrid, el día 29 avanzan hacia el levante y ese mismo día el general republicano Matallana da la orden de rendición total en todos los frentes. Miles de republicanos, civiles y militares, se desbordan por las carreteras que conducen a Valencia y Alicante, a Almería y Murcia, en un esfuerzo a la desesperada de salvarse ante el temor cierto a las represalias de los vencedores.

La vuelta de la tortilla

El cuarto Libro de ***36-39 Malos Tiempos*** es el libro del desconcierto. Más y más duro que eso. Es el libro en el que Carlos Giménez , excelentísimo narrador, nos lleva de un tema a otro encadenándolos en un relato superior y más amplio, en el que se recoge cuanto angustiaba en aquellos días de marzo de 1939 a las gentes

que habían sido actores de la Guerra Civil y ahora eran sólo vencidos. En este libro, el autor abre en canal a sus protagonistas, el pueblo de Madrid, para hurgar en sus entrañas y mostrarnos sus sentimientos cuando la guerra acaba.

Lo cierto es que se había llegado a una situación límite en la que el cansancio y las privaciones sin cuento, que afectaban a los combatientes y a la población, habían roto la moral de lucha. Unos y otros querían que acabase la guerra, estaban dispuestos a aceptar cualquier hecho, cualquier solución, el destino más atroz a cambio de que la guerra acabara. Es difícil imaginar lo que pudo ser, lo que fue, soportar casi tres años el martilleo constante y mortal de los disparos y las bombas, la escasez primero y después la carencia casi total de alimentos, la falta de salud generalizada que provocaron las privaciones, la suciedad, el frío, la tremenda escasez de medicinas y de todo lo necesario al quedar Madrid reducido a una economía de subsistencia.

Los últimos días del mes de marzo tuvieron que ser días de desconcierto total. Ante el cúmulo de noticias contradictorias. Sin noticias, sin consignas, sin mandos, sin conocimiento de lo que ocurría. Sin norte y sin capitanes ¿Madrid seguía siendo la ciudad leal que había cantado Antonio Machado? ¿Qué podían pensar, qué podían hacer los que hasta pocos días antes luchaban por la libertad y la causa republicana? El desconcierto se mezclaba con la frustración y la rabia al percibir que habían sido abandonados a su suerte.

Voluntariamente, Giménez se desentiende de nuevo de los grandes esquemas y procesos históricos para mostrarnos la cara menos heroica de la guerra. Por ello tampoco circulan por las páginas de este libro ninguno de los políticos de la guerra, tampoco los generales y ni siquiera los oficiales de alta graduación, ni los prebostes de ningún tipo. Los protagonistas son los perdedores de la guerra, soldados que intentan pasar desapercibidos y soldados encargados de guardar las trincheras abandonadas y los restos de la ciudad, policías de ingrato oficio y, sobre todo, los ciudadanos de todo tipo, pelaje y filiación, que ahora, a finales de marzo de 1939, tienen mucho más miedo que cuando se veían bajo los bombardeos. Madrid está cambiando de piel en estos días finales de marzo, de la resistencia y la guerra a la paz de la derrota. Pero, igualmente grave y terrible es que Madrid también está cambiando de camisa: ***"de pronto*** –escribe Giménez-- ***todo el mundo era franquista. ¿Qué había pasado? Los mismos que ayer levantaban el puño y gritaban ¡Viva la República! Ahora hacían el saludo fascista y se desgañitaban gritando ¡Viva Franco!".***

¡Ay de los vencidos...!

El día 1 de Abril de 1939 el Cuartel General del Generalísimo Franco da su último parte de guerra: "*En el día de hoy, cautivo y desarmado el Ejército rojo, han alcanzado las tropas Nacionales sus últimos objetivos militares. La guerra ha terminado*".

Otras guerras civiles hubo antes en España pero ninguna tan trágica, brutal, compleja, con tantas ramificaciones y matices como la del 36-39. Los militares rebeldes que dieron el golpe de estado del 18 de julio de 1936 pretendían no solo derrocar el gobierno de la República y establecer un régimen de derechas corporativo y ultraconservador. También pretendían, tras asesinar a unas decenas de miles de campesinos, obreros, sindicalistas, maestros, intelectuales, republicanos e izquierdistas, lograr una "limpieza ideológica y física", que pondría en manos de los poderosos una España dúctil y manejable, en la que se perpetuarían sus intereses de clase.

Muy acertadamente Giménez presenta a su protagonista, Marcelino, el obrero honrado, testigo del final inesperado de la guerra, quien como portavoz del autor nos revela el terror de los vencidos: "***y de pronto, a Marcelino, le invadió el pánico. Había terminado la guerra... ahora empezaba la paz de los vencedores***". La paz de la victoria. Con el ejército de Franco entraban en Madrid los que traían las listas negras, los torturadores, la policía política y los tribunales militares encargados de la represión. Comenzaba una nueva era en la Nueva España, en la que Franco es Generalísimo de los Ejércitos de Tierra, Mar y Aire, Jefe Nacional de Falange Española Tradicionalista y de las J.O.N.S., Jefe del Gobierno, Jefe del Estado, Caudillo supremo de España y Señor y dueño absoluto de la vida y la muerte de todos los españoles.

En 1939 y tras la victoria de Franco, 400.000 prisioneros republicanos se amontonan en campos de concentración, en iglesias, en cuarteles, en barracones. De allí salen a golpes, van a las comisarías y a los improvisados centros de interrogatorio, donde son molidos y torturados, hasta que confiesan lo que sus interrogadores quieren que digan. Desde allí y tras un juicio exprés, sin ninguna garantía jurídica, juzgados en grupos de veinte o treinta por vez, los republicanos van derechos a la cárcel con largas penas de prisión cuando hay suerte y cuando no la hay, con condenas a muerte. Nadie escapa de las cárceles franquistas. La sola salida de la cárcel pasa por el garrote vil o el paredón.

La única posibilidad de gracia, de perdón que alivie la pena o evite la muerte, está en manos de Francisco Franco. Por sus manos pasaron todas las sentencias de muerte, a las que personalmente daba el "enterado" que las confirmaba sin remedio. Las muertes continuaron durante toda la década de los años cuarenta.

No hay que elegir las palabras ni el acento ni el tipo de letra para decir que Franco fue un asesino, por hecho y por defecto, por comisión y por delegación, pero parece, a la vista de los remilgos y el cuidado que algunos muchos ponen al hablar de la llamada Memoria Histórica, que eso aún no pudiera decirse en voz alta, no pudiera escribirse, en España. ¿Por qué...?.

GIMÉNEZ RECUERDA A GONZÁLEZ

JAVIER ALCÁZAR

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 10, 19-XI-2012

Reseña:

PEPE (2012, PANINI) · PEPE (2012, PANINI) 1

Resumen / Abstract:

Notas: Reseña del último álbum publicado por Carlos Giménez.

GIMÉNEZ RECUERDA A GONZÁLEZ

En 1982 apareció, en el primer número de la revista *Rambla,* la primera entrega de la serie *Los profesionales*, del imprescindible Carlos Giménez. En ella, su autor contaba diversas anécdotas (pretendidamente verídicas) ocurridas a él y a sus otros compañeros de profesión durante su estancia en la agencia Selecciones Ilustradas. Aparte de la comicidad de las situaciones y de la magnífica labor de historietista que su autor desarrollaba en la serie, ésta tuvo gran éxito por recordar, con una mezcla de cariño y mala leche, los esfuerzos de toda una generación de dibujantes semiolvidados (que estaban siendo recuperados en aquella misma época) y situarlos en el contexto de desarrollo social de nuestro país, que pasaba de una opresiva dictadura a una flamante democracia. En las páginas de *Los profesionales* vimos las penurias, excentricidades y miserias de estos dibujantes hijos de la posguerra, pero también su amistad, esfuerzo y sacrificio, todo ello teñido de un humor socarrón, a veces demasiado negro[1].

Los chicos de Selecciones Ilustradas, juntos de nuevo.

Pepe, editada en 2012 por Panini, podría considerarse una continuación de aquella serie. O, mejor dicho, una derivación, un *spin off*, que dirían los americanos. Giménez ha querido centrarse y rendir homenaje a la figura del dibujante José (Pepe) González, uno de los más representativos autores de aquella generación "de agencia", maestro en el arte de dibujar mujeres bellas y profesional reconocido por todos sus compañeros, que falleció en 2009. Pero han pasado varios años desde que Giménez se dedicara a la serie (el último libro se publicó en 2004)[2] y el hecho de ser un único autor el protagonista podría cambiar el desarrollo de la historia, su enfoque, su sentido, su mensaje. ¿Qué diferencia a este *Pepe* de *Los profesionales*, o en que se asemejan ambas obras?

Dibujo de Pepe González que ilustra la semblanza que de él hace Giménez

Desde el punto de vista meramente "técnico" no existen prácticamente diferencias. Hace tiempo que Giménez alcanzó su madurez artística, y nadie podría decir que existen carencias narrativas en su último libro, ni que su estilo desmerece en comparación con historietas anteriores. La obra se desarrolla también, al igual que en la anterior serie, sobre un cúmulo de anécdotas (la mayoría de ellas) cómicas, aunque en este caso el autor ha prescindido de la separación en capítulos y las situaciones no tienen solución de continuidad, se suceden sin descanso. La separación en capítulos tenía sentido en *Los profesionales*, editada primero por entregas en revistas, pero en el caso de *Pepe* no era necesario y, a pesar de causar sorpresa en algunos teóricos, por lo leído en otras reseñas de esta misma obra, no impide disfrutar de su lectura ni entorpece el relato. Llama la atención la omnipresencia del narrador (en forma de textos de apoyo), figura que en *Los profesionales* era casi testimonial y servía para situar la acción, que se adelantaba y atrasaba en el tiempo, pero que en este caso sirve realmente de biógrafo del personaje central: además de situar, amplía la información suministrada por el dibujo y los diálogos. El último detalle que podemos mencionar a este respecto, y que parece deberse más a un capricho del autor que a otro motivo, es un cambio en los nombres de los personajes. Ya en *Los profesionales* se habían sustituido los nombres reales por otros; así, Josep Toutain era "interpretado" por Jorge Filstrup, Fernando Fernández cambiaba su nombre a Gonzalo González, Josep Maria Beà era José María Abé, Adolfo Usero se intercambiaba por Adolfo M. Carrillo, el propio Pepe González se transformaba en Jordi Pérez, etcétera. En *Pepe*, Giménez vuelve a cambiar los nombres de estos personajes (no su aspecto) "con la pretensión de que, en la medida de lo posible, nadie pueda reconocerse ni ser reconocido". Una singular pretensión con pocas posibilidades de éxito.

El travestido Pepe: la niña Pepita.

Sí podemos apreciar diferencias en el tratamiento que Giménez ha hecho del personaje. Desde el principio queda claro que se trata de una biografía generosa, casi una hagiografía, realizada con un profundo cariño a la persona real, donde se suceden los adjetivos elogiosos: «Pepe cantaba y se movía por intuición, por instinto, como todo lo que hacía, con una facilidad natural y espontánea» (p. 59); «La capacidad de Pepe para urdir, para inventar, para improvisar, era asombrosa» (p. 66), aunque ya se relatan aspectos negativos del personaje: su inconstancia, su informalidad, su narcisismo, que posiblemente sean desarrollados en libros posteriores, cuando se nos cuente la madurez del dibujante. También desde el principio queda claro que no se va a eludir una característica fundamental de González, su homosexualidad. En las primeras páginas, después de situarnos en la España de los cuarenta, se nos muestra a Pepita, el nombre dado por sus vecinos a un travestido Pepe niño... Y más adelante lo declarará al resto de sus compañeros. Es importante este tema, que se eludía o rodeaba en la serie de *Los profesionales*, y que sin duda marcó la vida del autor y su desarrollo como persona. Como escribe el propio Giménez (p. 44): «Hay que decir que en aquella época, años cincuenta, evidenciarse como homosexual era una cosa muy arriesgada. Por serlo, una persona podía ser

detenida y llevada a la comisaría y allí recibir una paliza por parte de los policías de turno. Además de ser fichada como delincuente según la "Ley de vagos y maleantes"». Aunque las anécdotas narradas suelen ser graciosas, subyace (o se interpreta por el lector, todo puede ser) una tristeza propia de las narraciones situadas en un país en proceso de desarrollo como lo era el nuestro en la segunda mitad del siglo veinte. La escasez de medios, de referentes culturales (teniendo en cuenta que los dibujantes de agencia tenían acceso a muchas más cosas que la población general), la penuria económica y, sobre todo, emocional, la represión, el catetismo generalizado... Tristeza que, como ya hemos comentado, puede que sea más evidente en los siguientes libros sobre el personaje, y que de alguna manera se deja entrever en la última página, cuando a Pepe le reprochan su falta de interés y constancia, y cómo ésta le lleva a no tener amigos.

El tema de la homosexualidad

Por recuperar la memoria de Pepe González y el resto de dibujantes, por ofrecernos un tebeo entretenido y modélico en su narrativa, por volver a leer historietas de Carlos Giménez, la obra ya merece la pena. Pero es que además aporta un impagable añadido, una serie de fotografías y muestras de dibujo (incluyendo fotogramas de un desconocido documental de 1958 sobre la agencia) que por sí solas ya justificarían la compra del libro.

Más de lo mismo, dirán algunos. Ojalá todos los días tuviéramos este "más de lo mismo" en nuestra historieta patria.

Triste y premonitorio final

NOTAS:

[1] Existen muchos artículos sobre la serie, pero sin duda uno de los mejores es el escrito por Antoni Guiral, accesible aquí: http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/los_profesionales_spain_is_different.html

[2] La serie inició su andadura por entregas en la revista *Rambla* (Distrinovel, 1982), pasando después a *Comix Internacional* (Toutain, 1980). Fue recopilada en libro por Ediciones de la Torre en su colección *Papel Vivo*, que sacó al mercado tres álbumes (números 33, 34, y 35 de la colección), incluso un cuarto que no se adscribía exactamente al contenido de los anteriores aunque continuaba narrando historias de algunos de sus personajes (nº 36/37, *Rambla arriba, Rambla abajo*). La serie se interrumpió hasta el año 2004, cuando Giménez publicó dos nuevos libros con Glénat, *Los profesionales IV* y *V*.

EL NIÑO QUE QUERÍA DIBUJAR. ENTREVISTA CON ADOLFO USERO

JAUME CAPDEVILA, MANUEL BARRERO, PACO NÁJERA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 16-VII-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Entrevista del autor Paco Nájera, que fue revisada y ampliada por Manuel Barrero y que le fue practicada en el estudio donde Usero trabaja, con otros autores, por Jaume Capdevila en la primera semana de julio de 2009. Transcripción de Barrero. La imagen de la derecha es una caricatura de Adolfo Usero obra de P. Nájera. Imágenes seleccionadas por Capdevila y Nájera (la que ilustra la introducción de éste fue elaborada para él en 1980).

EL NIÑO QUE QUERÍA DIBUJAR. ENTREVISTA CON ADOLFO USERO

Sobre Adolfo

Adolfo Usero es uno de esos autores de historieta al que es difícil, si no imposible encasillar en una generación, una escuela o bajo unos parámetros estéticos. Estudiar su obra sin conocer a la persona que, al menos en su caso, constituye un fallo grave para quién lo intente. Porque su trayectoria y su grafismo son un fiel reflejo de su personalidad.

Su devenir en esto de la historieta, guadianesco, mostrando grandes alardes en el dibujo junto a sencillas plasmaciones gráficas responde a su forma de ser. Adolfo es un hombre grande, físicamente hablando, grande cuando explota todo su potencial creativo y más que grande, enorme, en humanidad. Es un niño en el cuerpo de un hombre, espontáneo, con un sentido del humor envidiable, rápido de reflejos, entusiasta... y cuando toca, tierno, de mirada desvalida, necesitado de dar y recibir cariño. Y sincero. Con esa sinceridad sin modales, sin mesura y sin el acartonamiento hipócrita y falso tan al uso. Lo pertinente de estos apuntes es por tanto indispensable para entender y, cómo no, gozar del trabajo de Adolfo Usero.

No hace mucho oí decir a un conocido autor de cómics que un profesional es aquél que hace lo que no le gusta cuando no le apetece. Cuestiones éticas aparte, lo cierto es que en una labor creativa es difícil obviar los problemas inherentes al devenir cotidiano y personal. Y sin embargo un autor de cómics, preso en muchas

ocasiones de una maquinaria editorial y de unos estrechísimos plazos se ve "obligado" en muchas ocasiones a no dejar traslucir en su trabajo (o al menos que no se note) sus vicisitudes personales.
Si eso es un buen profesional es posible que Adolfo no lo sea. Porque Adolfo disimula mal, y esa franqueza que le caracteriza se deja sentir en su trabajo y en lo discontinuo del mismo. No nos podemos llamar a engaño, pues. Las pocas veces que acomete un trabajo que no le gusta o que no le motiva, lo percibimos. Pero cuando aborda algo que le llena ahí eclosiona lo mejor de su arte. Conviene disfrutar de esos momentos.
Decía Walt Whitman respecto a sus escritos: *Esto no es un libro, quién lo toca está tocando a un hombre*. Puede aplicarse a Adolfo.
Puede que su obra no sea muy extensa, que carezca de la homogeneidad y la continuidad de otros, pero como partidario que debemos ser de la calidad frente a la cantidad, hay que quitarse el sombrero ante una obra que transpira coherencia, honradez y sinceridad. Para el caso de Adolfo Usero, obra y autor caminan con un alto grado de sintonía.

Pero dejemos que sea él quien hable:

EL AUTOR Y SU TÉCNICA

Leí hace años que en un hogar de Auxilio Social te dieron un cuaderno de aquellos para dar los primeros pasos en la escritura y donde venía dibujada una mula. Y que te pasaste todo el día dibujando mulas en el suelo con una tiza. ¿Te viene de entonces esa fascinación por los caballos? Porque hay que reconocer que pocos dominan su anatomía y movimientos; y tú lo bordas.

Recuerdo que mis hermanos mayores dibujaban. De ahí me viene. Yo tenía la afición de dibujar en las paredes, ¡ja, más de una galleta me llevé! Fue, efectivamente, en el colegio donde se manifestó de una manera más clara mi afición por el dibujo. Yo ya tengo ocho años y le doy más forma, o potencia, a aquella afición o quizá incipiente vocación. Es cierto, y eso que cuento lo conté así porque es lo que yo recuerdo: de estar con aquellos cuadernos donde venían las sílabas nada más, "ma-ma", "pa-pa", "mu-la", y cogí una mula y la dibujé y salí muy contento del aula de la escuela hasta el recreo, y en el recreo teníamos unas losas en el patio, losas rojas de esas en que la tiza cogía muy bien, y me puse a dibujar. Me dio por la fiebre de las mulas. Bueno, las mulas: lo que yo hacía, que no sé lo que saldría.

¿Qué tebeos españoles te gustaban más en tu infancia?

En aquella infancia nuestra no había televisión, ni otras lecturas que no fueran religiosas. No había libros realmente, salvo lo que se leía en la escuela. Yo no recuerdo niños que tuviesen ni libros ni nada. Y aquellos que estábamos dispuestos a la lectura pues lo que teníamos más accesible eran los tebeos. Yo no tenía un tebeo preferido, leía lo que me llegaba, supongo que como les pasaba a todos. En el caso de Carlos Giménez sí que tenía un tebeo preferido. En su caso era *El Cachorro*. Yo me leía igual *El Cachorro* que *El Guerrero del Antifaz*. Este rellenaba más debido a que me parecía más aguerrido, porque el personaje de *El Cachorro* era muy jovencito, un "cachorro", y el dibujo e Iranzo me parecía demasiado blanco. Eso precisamente era lo que le encantaba a Carlos, y la fuerza que tenía el guión de aquellos cuadernillos. Pero a mí me parecía más blandito, o más fuerte *El Guerrero del Antifaz*, o *Purk el hombre de piedra*. Todos ellos eran tebeos de Manuel Gago, un hombre que pudo haber sido muy bueno pero que hacía tantos dibujos a la semana que finalmente se estropeó. Nunca hizo una buena historieta. Hizo "buenas" historietas porque se vendían bien, pero nunca se entretuvo en cuidar más los personajes y así salieron.

A lo largo de tu trayectoria se dejan ver algunas influencias ¿Qué dibujantes te han gustado más? ¿Alguno de ellos ha dejado huella en tu grafismo?

Si, sí, naturalmente, había muchos y yo leía cuanto podía. Recuerdo *El Espadachín Enmascarado, El Pequeño Luchador*, también, *El Coyote*. Supongo que todos dejaron huella en mí. Nunca copié de estos tebeos porque a mí me costaba mucho copiar, no tenía paciencia para hacer estas cosas y, por esta razón, nunca he sabido cual es mi estilo. Sí, sí, esto de copiar a un dibujante es muy importante. Copiar a un autor es importante porque te va a enseñar a manchar, te va a enseñar a enfocar bien, a elegir una viñeta; a ir por un camino. Te va enseñando la profesión poco a poco. Por eso yo he ido pegando bandazos por todos los lados porque no he tenido esa circunstancia, no he gozado de la posibilidad de una especie de maestro que me marcase el camino como en el caso de Giménez, que tuvo a Iranzo y luego a Frank Robbins, que ya le tiraba en esa dirección. Yo no tenía ni puñetera idea de por dónde ir. Me gustaba Alberto Breccia, naturalmente, y me gustaba mucho también Víctor de la Fuente, porque manejaba la pluma, y a mí siempre me gustó mucho la pluma, su trazo duro y agresivo. Y, bueno, me gustaba de España Luis Bermejo, su *Apache* o las *Aventuras del F.B.I.*, que a mí me marcaron mucho, era la historieta que más me gustaba en esa época, que además tenía un guión que atrapaba con relativa facilidad. Eran cuadernos quincenales y me acuerdo de una historieta en la que mataban a uno de los personajes, y nosotros: pero ¿esto como va a ser? ¡pues no lo han matado! Y luego era un ardid del guionista, pero la emoción se mantenía porque era lo más interesante que tú tenías para ver en aquella época.
Ya te digo que por entonces yo no fui capaz de seguir a un autor como lo hacía Carlos a esa edad. Yo nunca me lo tomé definitivamente en serio como él; y nunca confesé que quisiera ser dibujante de historietas de mayor. Yo me liaba a jugar al fútbol, a darme de bofetadas con los compañeros de colegio, pero él siempre se lo tomó más en serio.

Carlos se marchó con 13 o 14 años del colegio y yo continué. Carlos en seguida se puso a dibujar, se movió por Madrid y encontró relativamente pronto con dibujantes que le orientaron y le ayudaron, y se puso a dibujar. Hacía fondos y terminaba las viñetas, todo lo cual le sirvió para entrar en la profesión. Yo en esa época, con 16 ó 17 años ya, estaba tratando de ser un mecánico porque mi padre había muerto y yo estaba casi a cargo de mi hermano. En aquellos tiempo él trataba de ser mi hermano, quería ayudarme y quería que yo fuese mecánico tornero, como él, que era encargado de un taller. Estuve tratando de trabajar con él, pero yo me distraía, me ponía a dibujar en el torno con la tiza, una y otra vez. Yo dibujaba siempre, pero dibujaba desordenado, no tenía idea de perspectiva, no tenía a nadie que me orientara y yo sólo dibujaba lo que me gustaba dibujar. Lo importante de este periodo es que me encontré con Carlos en el metro, nos encontramos en Sol. Él se iba a trabajar con un dibujante, José Carlos Gracia, e iban a la sierra, a Cercedilla, porque habían alquilado un estudio para trabajar allí el fin de semana en unos cómics para Inglaterra. Para mí fue un choque tremendo saber aquello, me dejó una huella tremenda. Y me dije: tengo que dibujar, tengo que dibujar. Me dediqué a dibujar con más tesón, trabajando más horas en el dibujo. Mi hermano se enfadó conmigo, y las relaciones entre nosotros serían un desastre a partir de ahí: no le obedecía, estábamos en continuas peleas. Yo necesitaba irme de allí porque me sentía una carga para mi hermano. Localicé a Carlos otra vez, ahora en su casa. Fui a verle. Yo ya había hecho bastantes dibujos para que alguien opinase con cierta eficacia y Carlos (es imposible no citarle, cuando hablo de mi vida) ya era un autor que hacía una serie que se llamaban *"Curiosidades",* o así, y esas cositas las ilustraba e iba saliendo adelante. Luego hizo una serie pero yo en este momento aún no trabajo. Carlos advierte que tengo unos fallos enormes, que hacía unas cosas muy bien y otras muy mal. Siempre he sido muy difuso técnicamente; se me conoce por lo torpe que soy.

Uno de los primeros trabajos de Usero, romántico, para el mercado británico

No, hombre. Torpe, no. Irregular en todo caso ¿no?

Bueno, sí, irregular. Siempre tengo dudas. Lo de tener dudas tiene una parte buena en lo personal. Pero, en lo profesional, no. Nunca he estado convencido de lo que hago. Mi primer trabajo profesional surge cuando definitivamente aclaro mi situación con mi hermano: llega a un punto en que se rompe. Gracias a unos tíos que entienden, supongo, que dibujar es ser delineante me pagan una academia unos meses, pero yo no sabía cómo explicarles que yo lo que quería era hacer dibujo artístico. Hubo ese conflicto, cuando lo supieron y en vista de que yo no hacía nada de mí, me echaron una bronca espantosa y lo que salió de ahí fue la bomba, porque, bueno, no podían entender lo que yo realmente quería hacer en la vida, y comprendo muy bien sus quejas y también lo que ellos querían así que, entonces, dije: "Me marcho". Me mudé a una pensión y de allí fui a ver a Carlos, que estaba con Esteban Maroto en un estudio al lado del Manzanares. Teníamos todos unos veinte años. Les llevaba dibujos y Carlos ya me decía, "Esto ya tiene algo, y esto..., ¿esto lo has copiado, no?" "No". "Pues está muy bien". Yo había estado dibujante mucho. Había intentado emplearme en una tienda en Madrid, en los Almacenes Capitol, como dibujante, pero hice unas figuras que les parecieron muy bonitas y ellos me contrataron para escaparatista, y estuve dos o tres meses en la tienda hasta que me echaron, porque yo no quería ser eso.

Ha citado el estudio de Giménez y Maroto. Tú comenzaste trabajado en agencias y estudios. ¿Qué pros y contras ves a ése modo de trabajar? ¿Podrías describirnos tus primeros días trabajando para una de estas agencias?

Sí, soy extrovertido, necesito decir tonterías, emocionarme, yo sólo no me divierto, siempre he querido estar en contacto con la gente, manifestar mis humores, o beber con mis amigos, tomar una copa, improvisar, hacer de la vida momentos diferentes.
Mis primeros días... Pues voy a ver Carlos y a Maroto. Maroto estaba haciendo *El Príncipe de Rodas* para editorial valenciana, y Carlos una cosa para Francia, un personaje del oeste. Había venido por Madrid un tal Manolo Medina, que era agente de Toutain. Y le propuso a Carlos hacer un personaje, *Gringo*, en lo que se puso a trabajar. Y yo hice una cosa de piratas. Toutain había visto mis dibujos y ya accedió a que yo hiciera alguna historieta de ese tipo. Ya estaba embalado. Comencé a trabajar en el estudio, con Maroto y Carlos, y comencé a conocer a dibujantes, como Manolo Zata (Zatarain, se apellidaba, pero firmaba Zata), que era un pintor excepcional. Me empecé a relacionar con ellos, a conocerla profesión y los materiales, me fui formando con ellos, viviendo muchas experiencias divertidas, o amorosas...

Mucho de eso está en los tebeos de *Los profesionales.*

Sí, es verdad, Hay muchas historias divertidas, otras tristes. Al poco tiempo Carlos tuvo que ir a hacer la mili y el estudio se mantuvo abierto y funcionando. Pero cuando Carlos se casó el estudio se derrumba definitivamente. Pero fue un tiempo muy vivo.
Yo seguí trabajando para Toutain todo ese tiempo.

Carlos había recibido por entonces una invitación de Toutain para vivir en Barcelona. Cuando vuelve a Madrid viene contando maravillas de Barcelona, de los dibujantes que tienen, del estudio que tiene Toutain. Descubre la técnica del pincel y nos habla maravillas de todo. Estaban entonces por allí Longarón y otros autores que eran geniales, Pepe González, Luis García, ¡unos chavales que eran la leche! Y, claro, Carlos se casa, se retira del estudio y se va a hacer su vida con su mujer y yo me dije: me voy a Barcelona.

Uno de los primeros trabajos de Usero, cómic bélico a través de agencia.

Fue entonces que fundasteis 'Premiá 3'. En ese estudio hicisteis algunos ensayos de trabajo en equipo aportando cada uno su mejor faceta, el lápiz, el entintado, los fondos... ¿Qué labor hacías tú? ¿Te satisfacía el resultado global?

Pues yo me vengo a Barcelona pasando más apuros que la leche, con 24 años. Al principio, en Barcelona, yo sobrevivo con dificultad, en una pensión, con Maroto. Carlos hace una intentona pero se vuelve a Madrid porque él está casado. Pero los talones [con los pagos] le llegaban muy mal y decide venirse definitivamente; y también es cierto que se había quedado más solo que la una. El hecho es que el tío toma la decisión y se viene aquí. Entonces decidimos dejar la pensión todos. Yo estaba haciendo algo de unos personajes de la selva, Alex, Kahn y Kamar, unos niños siempre en peligro, en los tebeos que creo que se titulaban *Aventuras en la selva*, que escribía nuestro amigo Manuel Yáñez, que vino también de Madrid. Estábamos en una pensión de la calle Carmen y en un momento dado nos dijimos que por qué no alquilábamos un piso. Bueno, pues había en [la agencia de] Toutain un holandés que nos alquiló su torre en La Floresta, y la pagamos, el primer mes, con una historieta que hicimos para Ortega, de Alex, Kahn y Kamar que te digo. Con lo que cobramos pagamos el estudio ese mes, la entrada y las cosas que decía el dueño del local, que era un holandés judío, un tío muy pesetero. Y estuvimos allí seis o siete meses, fue una época muy interesante en la que dibujábamos todos juntos: Luis García, Maroto, Carlos, Ramon Torrents una temporada, y también Suso Peña, y yo. Hacíamos también una cosa que se llamó *Cinco por infinito*, que lo hicimos entre todos aunque luego lo continuó Maroto él solo. Hoy aquello, del modo que lo hicimos, resultaría incomprensible: Yo hice cuatro o cinco episodios con él. Siempre estaba Maroto ahí, como dirigiendo esos números, que no tienen nada que ver con el primero. En el primero hacía unas cosas uno y luego otros las iban terminando. Uno dibujaba a lápiz. Otro entintaba. Carlos remataba muchos trabajos. Carlos lo ha visto todo muy bien, muy clarito. Las figuras las hacía yo o las hacía Maroto; los primeros planos los hacía García, que se le daban muy bien las caras y eso; y luego Carlos venía, y ¡paf, paf!, le daba cuatro toques y lo reunía todo. Mirando hoy los dibujos ni recuerdo lo que yo hacía. Quizá el lápiz.
Ahí ya hubo problemas porque al vivir tanta gente junta se producen roces. También se vino la mujer de Carlos a la torre, con un niño, y ya se hizo más difícil la convivencia.
Carlos se fue a vivir a Premià. Yo me casé y me fui a vivir a Premiá de Mar como él. Yo trabajaba con Ortega aún haciendo cosas de *Aventuras en la Selva* por entonces, de ese tipo, y volví con Toutain para hacer trabajos de sindicación.

Sí, se dice que participaste junto con De la Fuente en *El Sargento Trelawney*, como ayudante, para el sello Fleetway.

No, bueno, todo eso que cuenta es cierto, pero yo no hice de "ayudante". El tenía mucho trabajo y buscó un dibujante que le ayudase para hacer un cuaderno, sólo un cuaderno. Yo le ayudé en un episodio que para mí fue catastrófico, porque De la Fuente dibuja como dibuja: abocetando hace rayas que son indescifrables, al menos para mí. Imagínate: hizo un hombre cayéndose, pero lo que yo veía eran dos líneas curvas paralelas, y él decía que era un hombre cayéndose. ¿Se supone que ahí había una figura para yo pasarla a tinta? ¡Por Dios! Era maravilloso, porque dibujaba muy bien y en su boceto él si sabía lo que había, pero es que además tenía la intención, el giro, todo muy bien entendido. Él colocaba las figuras con muchísimo peso, resolvía finalmente con un mancha en el suelo y lo colocaba todo. Yo, en definitiva, lo pasé muy mal, porque Víctor era un hombre que sabía muchísimo, pero yo sufría porque tenía que dibujar, arreglar cosas, y porque los bocetos que yo veía me parecían maravillosos pero no los entendía del todo.

Una de las historias de Usero del género de horror, publicada en España en *S.O.S.*

Cuéntanos si te documentas mucho, si eres tan metódico como tu amigo Carlos a la hora de planificar la historia y la puesta en escena, si trabajas el lápiz con mucho detalle, con qué útiles entintas...

Yo era bastante rápido abocetando, me he ido haciendo más lento pero en aquella época abocetaba bastante, sobre todo porque seguía sin entender el boceto, y me gustaba porque seguía siendo un proceso de aprendizaje. Yo era capaz de dibujar toda la viñeta y luego me daba cuenta de un error, "¡Ostras, no me cabe la señora!" Por ejemplo. Y tenía que borrar. Esto me pasa a menudo. Una vez me empeñé en dibujar una cabeza de una señora, una cabeza grande, pero como siempre me quedaban los ojos uno más alto que otro, tuve que coger una regla para que saliera bien, todo colocado. Yo ahí midiendo, midiendo. ¡Y no saqué nada! Me seguía costando mucho dibujar. La historia con Víctor que decíamos..., sé que él arregló algunas viñetas después de que todo acabara; él se dio cuenta de que me costaba mucho pasar a tinta aquellos bocetos. Me eligió porque mi dibujo se ajustaba un poco al suyo pero era muy difícil seguir sus bocetos correctamente.

¿Cómo fue que continuaste la serie *Delta 99*?¿Intentaste amoldar tu estilo al de Carlos?

Carlos en esa época ya estaba viviendo una presencia muy grande en la historieta, porque su personaje Gringo se le hizo pequeño y Toutain le hizo hacer *Delta 99*, que tenía mayor interés. Yo había hecho con Carlos diez episodios de *Delta 99*, ya en los últimos cinco le eché yo una mano, porque ya estoy un poco hecho, ya voy cogiendo el personaje, conozco la razón de ser del personaje, y entonces voy dibujando un poco. Hombre yo ya voy dibujando más, en este momento tengo menos problemas para dibujar porque Carlos encaja muy bien las viñetas y me va guiando. Luego Carlos lo deja para publicar *Dani Futuro* en *La Vanguardia*, que luego pasa a *Gaceta Júnior*, y más tarde se publica en Bélgica. Tras la renuncia de él tras aquello de Bélgica yo lo continúo y hago ocho o diez episodios.

Luego haces *Draco, el pastor*, aquella serie para *Trinca*. ¿Tenía algo de reivindicativo para ser una historieta publicada en un tebeo del Movimiento o ni lo pretendía?

No, no, en absoluto. Era un personaje sin relevancia. Se publicó porque alguien me ofreció hacerlo para *Delta 99*, el tebeo, y yo tenía que comer y... [Jordi Amorós se acerca gritando: "¡No digas tantas mentiras!". Risas] No, no era reivindicativo. Aunque es verdad que en esa época todo empezaba a oler a chamusquina. Nosotros no estábamos muy preparados para hablar de política todavía. Carlos no entendía la política tampoco pero ya se interesaba mucho, y se mezclaba con gentes de la izquierda, y preguntaba mucho, y finalmente eso le condujo a entrar en *El Papus*. Es verdad que *Trinca* era una revista del Movimiento, pero todos publicábamos allí sin ser ni de izquierdas ni de derechas; publicaba allí todo Dios que podía. ¡Mira a Hernández Palacios que era un republicano!

En *Roldán sin miedo,* para Bruguera, trabajaste sobre guiones de Víctor Mora ¿Cómo fue trabajar con Víctor? ¿Te satisfacía la serie? ¿Qué motivó el que no continuara?

Víctor, como estaba muy cerca, porque trabajaba con Carlos, con el *Dani Futuro,* pues yo estaba viéndolo con frecuencia, y también porque trabajaba con Luis García. Esa relación surgió de una forma natural, y nos dejábamos llevar todos por Víctor Mora, que era muy trabajador, hacía muchas cosas, no paraba. El estaba en Bruguera y surgió la posibilidad de hacer *Roldan Sin Miedo*. Hoy en día, mirando esta la obra, no me satisface, pero bueno, lo dejé porque había otras cosas. Yo no tengo una perspectiva muy larga, miro a corto plazo. También hice por entonces un trabajo para lo de Félix Rodríguez de la Fuente.

En *Los compañeros del Univerzoo*, de nuevo con Mora y para el mercado francés, abordas una serie donde se entremezclan la ecología, la ciencia ficción y el humor, alcanzando una altura gráfica considerable. ¿Te sentiste a gusto en esta serie?

Sí, eso es para una revista francesa, ligada al partido comunista además. Hacemos eso, naturalmente sin reivindicar nada; era pura ciencia ficción. La verdad es que no quedé muy contento. Yo no tengo buenos tratos con las máquinas, no he sido buen dibujante de máquinas.

Cuando firmas en obras como *Argelia* o como *El que parte y reparte se queda con la mejor parte*, es evidente que tomas una posición ideológica firme.

Ahí sí, estábamos más metidos, es la época de *El Papus*. Viene la época de *El Papus*, muy poderosa, por lo que arrastra, porque es una revista donde hay ácratas, comunistas, y antifranquistas, y Barcelona está hirviendo con situaciones muy complicadas. Una vez salimos de noche y había gente paramilitar por la Plaza de Castilla, con los penachos de general esos, bueno era un ambiente muy movido. Yo salía mucho en *El Papus* haciendo dibujos, historietas, hasta fotonovelas. Recuerdo una portada que hice con Ventura, en la que nos metíamos con los militares, que nos llevó ante la justicia. Yo no había hecho la mili, yo era prófugo, y aquello, buf...

Has trabajado con muchos guionistas ¿Con cual hubo más química?

Con Cava, con Yáñez, con Echevarría, con Giménez incluso. Con todos bien, pero a mí me gustaba mucho Felipe Hernández Cava, una autor con un guión muy intelectual, y que además buscaba una historieta diferente. Él sabía lo que hacía, lo que pasa que el esquivaba el sentido de la aventura; él iba a lo más serio, a lo más cojonudo. No despreciaba la historieta tradicional pero a él no le hacía ninguna gracia ni sentía afición por escribir sobre eso.

Sin duda tu serie iniciada en *Rambla*: *Maese Espada,* es tu trabajo más completo y logrado ¿Qué supuso para ti esta serie? ¿Por qué no has trabajado más con guiones propios cuando esta obra dejaba a las claras que es una faceta que dominas con soltura?

Lo de Maese espada ya fue una época en la que todo era más esporádico. Hacía algunas cosas con Toutain y tal, pero era uno de los dibujantes más dispersos porque me abría a otras cosas. Estuve haciendo dibujos animados, socialmente me divertía mucho, vivía de una forma muy descolocada, reía mucho... Y me pongo con *Maese Espada*. La historia de Maese era muy densa, porque yo quería meterme con la inquisición pero bien, desmontar toda la cosa de la iglesia, y me pareció que un libro así sobre la inquisición podría ser posible, aunque tuviera que contar casos que fueron mentira; pero me encantan, esas mentiras me encantan.

El Caín de *Maese Espada* recuerda al Taurus de *El Jabato* ¿Coincidencia u homenaje?

Lo de Cain era una coincidencia, yo buscaba hacer un tipo grandote y surgió esto. Coincidencia. [Jordi Amorós interrumpe para ir a comer]

Sabemos del trabajo y la dificultad de los planos generales con un sinfín de personajes. En tu caso, como por ejemplo en "Domingo Rojo", no sólo no rehuyes el reto sino que te luces en este tipo de planos. Luego, en ocasiones, economizas la línea con un dibujo muy sintético.

Sí que me gustaba hacer este tipo de planos generales, como en "Domingo Rojo". Me parece muy bien saturare de dibujar, me gustan las masas, disfruto mucho. Y, sí, trato de lucirme, hay algo de vanidad ahí. Sobre si me prodigo en el detalle o no... Es que yo soy muy sencillo. Todo corresponde al estado de ánimo, supongo. Si me siento bien dibujo mejor y, si no, pues peor.

¿Te condicionó de alguna forma el continuar el álbum *La batalla de Vitoria* tras su muerte el maestro Salinas?

Me apetecía hacerlo, y hacerlo con el tiempo suficiente. Tuve mucho tiempo, pero estaba haciendo unas cosas para Ja y no tenía tiempo de hacer la historieta. La debería haber terminado en un par de meses, se me echaron seis o siete. Mis amigos, entre ellos Carlos, la llamaban "la interminable de Vitoria"; así fue, porque no trabajaba de forma continuada, trabajaba a ratitos, había cosas que me quedaron muy bien y otras cosas muy mal. No tenía que haber aceptado aquel trabajo en las condiciones en que lo hice.

Viñeta del libro de Amaika *El Adulterio*

EL AUTOR Y EL COMPROMISO

Siendo como eres una persona con un extraordinario sentido del humor lo cierto es que no lo has cultivado demasiado, salvo algunas incursiones en el revival de la revista *TBO* ¿Por qué?

En *El Papus* hice algo de humor con Ventura y Nieto con una firma híbrida. Nunca me ha llegado nada de este género, esa es la verdad, con mi dibujo siempre he sido muy clásico y no me ha llegado nada de humor. Yo no he tenido facilidad para dibujar eso, y hacer humor me gustaría, aunque tendría que cambiar algún chip. De hecho, mira, yo tengo unas caricaturas por casa al Rey a la Reina en situaciones de grupo que están bien tocadas; a lápiz, eso sí. Para mí sigue siendo más cómodo el lápiz que la tinta. El lápiz me permite más libertad, a tinta me cuesta mucho dibujar, sobre todo porque no he trabajado de una manera continuada. Si trabajo mucho con la pluma, como en Maese Espada, pues me siento muy bien, pero si no me sale muy bien.

La cubierta en la que Usero sale con Ventura satirizando a los militares, por la cual fueron llevados a juicio

Has comentado en ocasiones un vivo interés por la Revolución Rusa e incluso que habías hecho trabajos preparatorios para algo de gran calado sobre este tema.

Todos nosotros hemos mamado de aquello, tenlo en cuenta. Yo sigo teniendo la ilusión de hacer la Revolución Rusa en cómic, cuando sea mayor. [risas] Tengo un poco de guión, pero luego además se queda todo obsoleto, yo solamente podía hacer algo sobre los Romanov y que los personajes se moviesen por ahí: cómo se dirigió la revolución, los momentos posteriores a la guerra, cómo muere el zar Nicolás y, a partir de

ahí, entrar con los personajes, con la Revolución... después de tomar el poder los comunistas, la guerra civil entre los generales blancos y los rojos... en fin, que es una historia muy bonita. *Historias del ejército rojo* creo que lo queríamos llamar. Iba a hacer al menos una historieta con el guionista Jorge Zentner. Las *Historias del ejercito rojo* luego no se hicieron porque tenía que dibujar otros proyectos, hacía una cosa con el Ja por entonces y finalmente no lo hice.

El destete

¿Bakunin, Mao, Trotsky o Stalin? ¿Qué queda de ellos hoy?

Yo me he leído todas las biografías de todos. Yo me he sentido siempre profundamente comunista. Hoy, de ellos, queda el sentido general de ser iguales, el sentido de la igualdad, que a mí me gusta. Ese principio nos hace comunistas. A mí me parece maravilloso ese principio, el de que todos somos iguales. Porque en esta sociedad no somos todos iguales, ¿eh?, porque se trata mejor a la gente que tiene más dinero. Yo creo que, a menos en este país; todo es diferente en este país. Bueno, quizá en otros países también, pero menos descarado que en España.

Háblanos de "Domingo rojo"

Eso es Historia. Curiosamente la historia aparece en este momento tan preciso. Es una historia preciosa de guión que está muy bien, por Felipe. En ese momento, Felipe, o El Cubri, y otros grupos, están todos trabajando en cosas parecidas, esta todo hirviendo y con muchas ganas de hacer cosas y claro se manifiestó empujando la losa de franco.

"Domingo rojo" la dibujaste, en parte, en la redacción de *El Papus*, ¿qué clima político y de trabajo se vivía en la redacción de Amaika?

¿Trabajo? ¡Amaika era una fiesta! Lo peor de Amaika fue la bomba. También fue malo que los cabrones de los jefes cerraron la revista. Pero sí, lo peor fue la bomba. Yo estaba en la redacción, es verdad. Ya te he dicho que yo buscaba estar en el follón, estar con la gente, escuchar al Oscar decir burradas, me divertía mucho con él, y con Gin, y con todos: con el Ja, con Vázquez... Allí reinaba el jolgorio. Recuerdo que se editaba *El Papus* como revista, pero se hacía también el *Party*, que era de tías, y se editó *El Cuervo*, una revista más etérea. Luego hicieron también lanzamientos de cómic como *La isla del tesoro*, que lo publicaron ellos, por ejemplo. Había de todo. También había periodistas: Albert Turró, Antonio Franco, Ángel Sanchez, José María García, Francisco Arroyo.

El atentado de la AAA te pilló dentro de la redacción.

Yo estaba trabajando precisamente sobre el guión de Felipe Hernández Cava para "Domingo rojo". Coincidiendo que estaba dibujando esas páginas la bomba explotó, y el tintero manchó la página que estaba haciendo. La salpicó; vamos, que la repetí. La página esa la tengo en un sitio a resguardo. Recuerdo que antes del atentado había venido a visitarnos el anticomunista de extrema derecha Alberto Rayuela [presunto responsable del atentado a *El Papus*]. Había venido a decirnos: "Oye, os portáis muy mal" -y le comenta a nuestro director-, "Mira, que yo no voy a poder contener a mis cachorros"

Ante esto, ¿qué cabía: miedo o indignación?

Teníamos de todo. Había una actitud, sobre todo, de que no nos iban a acojonar. Miedo si teníamos. Pero como estábamos en grupito, con
Giménez, con Turró, con Gin, con Ventura, juntos, pues no nos acojonábamos. O sí. Pero, vamos, que había una actitud de resistencia. Oye, que iban a venir estos tíos y ya, pero ninguno se marchó de la redacción. Nadie.

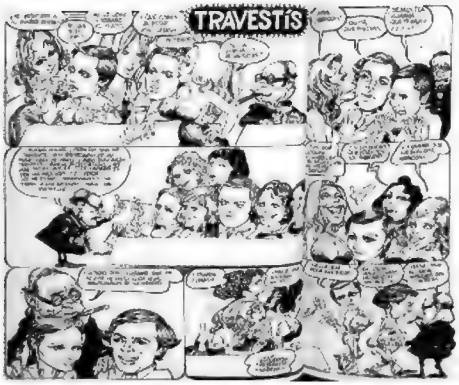
Doble página para *El Papus* 118

¿Crees que con vuestras aportaciones con forma de historietas contribuisteis de alguna forma al cambio de mentalidad, a la "transición", en el país?

No, yo creo que no. La mentalidad de la gente no cambió. No, yo creo que nadie se pasmó. A lo mejor alguna persona pudo tomar conciencia a partir de eso pero... Sí creo que una revista puede hacer eso, pero ten en cuenta que estábamos todos muy descolocados. En el tiempo que era entonces, en Barcelona todo era un hervidero, y cualquier cosa que se hacía era antifranquista, cualquier cosa era buena, importaba todo: *Tele/Expres, Triunfo, Cambio 16, El Mundo*, todas eran ante el Gobernador de aquí comunistas. Todo, todo era antifranquista y perseguible. Pero yo creo que nosotros no tuvimos ninguna relevancia. Tampoco me he preocupado de eso.

Entonces, ¿qué queda de todas las ilusiones que teníais depositadas en el cómic a mediados de los ochenta?

Queda el trabajo impreso y nada más. No se puede hacer más. En este país somos muy reiterativos con la Historia. Desgraciadamente no nos damos cuenta de que ahora mismo estamos repitiendo la misma situación que hubo en el pasado: no nos ponemos de acuerdo, no aprendemos. Yo no puedo entender cómo los obreros pueden ir y votar al PP. Y tampoco entiendo cómo esos obreros pueden protestar porque otro vota al PSOE.



Obras para *El Papus,* núms. 115 y 105

Tu paso al *storyboard* publicitario en los últimos años fue porque te sentías cómodo en esta disciplina?

Sí, es por eso porque con el lápiz me siento muy cómodo, poseo bastante conocimiento del dibujo y eso me permite abordar muchos trabajos. Muchos dibujantes me han pedido ayuda para resolver cuestiones del lápiz, arquitectura del dibujo. El mismo Carlos me ha pedido cosas a lápiz alguna vez. Hay una facilidad para dibujar a lápiz en mi caso, casi sin documentación; tengo una gran memoria y hasta puedo dibujar de memoria un barco, un barco medieval, incluso modernos. Y digo barcos porque son más complejos, pero también un avión, porque el resultado de lo que hago se puede entender bien, lo resuelvo bien. Las espaldas, o pechos, que a los dibujantes le costaban mucho, a mí me resultaba fácil. "Qué bien haces las manos", me decían. Esa facilidad que se me supone yo la concibo y la manifiesto y si luego es bueno o no, pues no sé. Yo lo dibujo con soltura y como si supiera [risas del autor].

Echando la vista atrás ¿Hay algo en el terreno de la historieta de lo que te arrepientes o algo que te haya frustrado no hacer?

Arrepentirme no. Todo lo que está hecho, hecho está. Hay cosas mal hechas pero no es para arrepentirse. He pasado por ellas y ya está. Qué mala suerte, aquel día podía haberme detenido y hacer otra cosa, pero nunca me arrepentiré. Y me puedo arrepentir de hacer algunas cosas, pero a estas alturas ya estoy muy currado, je.

Obras para *El Papus,* núms. 114 y 107

Una parte importante de tu obra está dispersa, siendo muchas de estas historietas de un nivel notable ¿Te gustaría verlas editadas en una recopilación?

Ja, es algo que tampoco tiene remedio. No he sido coleccionista ni de mi propia obra. No guardo originales, ni míos, ni ajenos, ni de nadie; no soy coleccionista y, si lo tengo, lo regalo. Incluso mira, Carlos Giménez me ha regalado casi todos sus álbumes dedicados, pero ya no os tengo; es que no lo puedo impedir, alguien me ha pedido que tal y se lo he prestado y no me lo ha devuelto. Es así. Y me dice, Carlos, tú eres un gilipollas, no te voy a regalar ningún álbum más; pero soy así. Si alguien me hace una petición yo se lo presto, que yo sé que es regalarlo. Por eso, de mis cosas, es difícil hacer una recopilación. Carlos tiene una carpeta en la que tiene cosas mías, y es de los que más tienen mis derechos. Yo no me preocupo. Mejor es que lo tengáis vosotros porque si lo tengo yo voy a perderlo. Soy un tipo raro, lo que se dice raro, en la profesión, y además un desastre.

¿No te apetecería publicar nuevas historietas con Glénat, por ejemplo?

Alguna vez hablamos de editar algún álbum con una serie de historietas que tengo perdidas, extraviadas, como "Domingo rojo", "La loba", y una serie de cosas que tenía, con historietas de siete páginas u ocho, de poco interés, que no han vuelto a ser editadas. A lo mejor podrían editarse otra vez con un título como *Historietas perdidas*. Pero no estamos en eso, ellos tienen muchas cosas para hacer. Llevamos un año hablando de esto y no tienen prisa, de lo que deduzco que... no tienen prisa. Si se hace se hace y si no se hace pues no me preocupo, la posibilidad está ahí. El *Maese Espada* se ha vendido poco y...

Al margen de la historieta y entrando en el terreno personal: ¿Alguno de tus hijos siente inclinación por el dibujo?

Tengo dos varones y una chica. A mis hijos nunca les ha gustado eso de dibujar. Alguno tuvo la posibilidad de hacerlo y en seguida le gustó más el deporte y pasó. Eso es lo mismo que Me pasó a mí, que me gustaba ponerme a jugar al fútbol o pegarme bofetadas con un chaval del patio antes que ponerme a dibujar. Y eso que no he aprendido aún a dibujar. Yo moriré con el alma de un niño que quiere ser dibujante.

MAESE ESPADA. UN TEBEO HISTÓRICO
JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 16-VII-2009

Reseña:

MAESE ESPADA (2006, GLENAT)

MAESE ESPADA. UN TEBEO HISTÓRICO

Los aventureros con espada siempre han disfrutado de un mimo especial por parte de los artistas de cómic, tal vez porque su arma nos retrotrae a tiempos más salvajes en los que la guerra, no obstante, era mucho más civilizada. Y es que quien lucha con espada lo hace mirando a los ojos a su enemigo, dependiendo solamente de su habilidad, astucia y de la fortaleza que, al menos en las viñetas, otorgan las causas justas.

La historia del cómic ha dado innumerables ejemplos de escritores y artistas que han llevado este tipo de aventuras a nuevas cotas de emoción, épica y belleza visual. Ahí tenemos como ejemplos a Hal Foster con su *Príncipe Valiente*, al sin par *Capitán Trueno* que firmara Victor Mora, a Roy Thomas recuperando a un cruzado modero llamado *Caballero Negro*, por no hablar de los trazos impecables de un *Conan* dibujado por genios como Smith, Buscema y Kane...

Sin embargo, cuando confeccionamos nuestra lista de espadachines, a casi todos se nos olvida citar a *Maese Espada*, unas veces porque se nos pasa su evidente valor, otras porque directamente no conocemos ni la obra ni al artista. Y es que Adolfo Usero, que es un dibujante excepcional, con un dominio envidiable de la figura humana y una tremenda capacidad para construir escenarios y mover por ellos a sus personajes, ha sido hasta hace poco un auténtico desconocido entre los aficionados a la historieta. Posiblemente esto se deba, como bien señala Antonio Martín en su prólogo para la edición de Glénat de esta serie (que recuperaba los episodios publicados en *Rambla* desde 1982 y la cerraba sacndo a la luz los que habían quedado inéditos entonces), a que el veterano dibujante no ha desarrollado una obra propia como sí hicieron contemporáneos suyos como Carlos Giménez, contentándose con dar vida (con gran maestría, eso sí) a los mediocres guiones que las agencias le enviaban.

Leer *Maese Espada* resulta, por lo tanto, un placer doble. Es leer una excelente historia de aventuras, pero también es descubrir una perla escondida, un Usero que nos demuestra que tiene mucho que contarnos, y además lo hace muy bien. Estas son, a mi parecer, las cinco claves de este magnífico relato:

1) **La trama** que se nos dibuja es simple, pero al mismo tiempo permite infinidad de giros, cada cual más trepidante que el anterior. La historia comienza en las últimas décadas del siglo XV, con un joven culto llamado Martín Monforte que presencia el asesinato del contador real y judío converso Samuel Aben Ezra a manos de su ayudante, el ambicioso y despiadado Fabián. Antes de pasar a mejor vida, el moribundo pide a nuestro héroe que encuentre a su hija, Sara, y la ponga a salvo. A partir de ese momento las aventuras se suceden: Martín huirá de la justicia y acabará en el sitiado Reino de Granada, donde recibirá el sobrenombre de Maese Espada; dejará tras de sí un amor imposible y luchará por recuperar a la hermosa Sara y a otras damiselas en apuros, batirá sus armas con corruptos funcionarios reales y terribles inquisidores, pero siempre a favor de la justicia.

2) **Los personajes** beben de dos fuentes, en primer lugar de la literatura de caballería, de donde surgen las tramas de jóvenes necesitadas de rescate y ese afán de Maese Espada de luchar por la justicia y las causas nobles; pero también hay una clara inspiración en el cómic de aventuras. Ahora bien, esta obra nada tiene que ver con Conan ni su legión de imitadores, por aquellos años (principios de los 80) tan de moda, sino más bien con el Capitán Trueno, teniendo a su lado incluso un fortachón algo pasado de rosca, el granadino Caín, tremendo luchador que no tiene medida a la hora de beber. También posee un puñado de amores eternos, entre los que destacan la princesa nazarí Yasmina y la propia hija del difunto Samuel. La ausencia de un personaje cómico y juvenil posiblemente nada tenga que ver con un descuido del autor, sino por un cambio en las modas de la época, por lo que Usero supuso muy acertadamente que ni los lectores se identificarían con un personaje juvenil, ni era preciso un secundario cómico.

3) **El contexto histórico**, pues el autor no se limita a situar las aventuras en un pasado inventado, sino que recrea con gran habilidad un mundo que brilla ante el Renacimiento (encarnado en Maese Espada, humanista por mentalidad y educación) pero que sigue poblado por las sombras de la superstición y la intolerancia (la corrupción, el fanatismo inquisitorial, el odio hacia los judíos, etc.). Los autos de fe, la aparición de los Reyes Católicos, la reproducción de los ropajes e incluso una forma de hablar arcaica y al mismo tiempo fácil de entender para el lector se conjugan, creando una auténtica novela histórica que bien podría emplearse en la enseñanza. Incluso cuando aparecen elementos mágicos, Usero juega a confundirnos y deja abierta la puerta para las ilusiones y el hipnotismo, una maniobra que ya usara Foster de manera magistral en su Príncipe Valiente.

4) **El dibujo hermoso y vivo** que llena las viñetas, pero que no sólo reconstruye el pasado a modo de cuadro, sino que también le da forma y movimiento. Los escenarios de Usero se convierten en parte más de la trama, y sus decorados pueden considerarse auténticos secundarios, pues tienen su utilidad en todo momento. También las expresiones de los personajes, sus gestos, las escenas de combate... todo se une para crear unas viñetas de enorme belleza que te incitan a repasar cada página una vez terminada la lectura.

5) Por último, **una narración excelente** que hiela la sangre. Momentos como el ajusticiamiento del carcelero que había violado a una doncella poseen una fuerza tremenda y, sin necesidad de mostrar sangre ni vísceras, son una auténtica catarsis para el lector, que rápidamente se introduce en la piel del personaje y comparte su ira, su miedo y sus ansias de justicia.

Así, al dominio de los pinceles y de la técnica narrativa que da el haber dedicado toda una vida al oficio de la ilustración, hemos de sumar su conocimiento de los clásicos. Un conocimiento que no le lleva a repetir viejas fórmulas, cosa que sería muy fácil e incluso quedaría bien debido a su maestría con el lápiz, sino todo lo contrario, le lleva a rescatar aquello que lo debió cautivar en su juventud (el héroe espadachín, el forzudo bonachón, los villanos malvados y las novias hermosas e idílicas), pero contado no para el lector de los años 50 o 60, sino para el de los años 80.

Y es que en aquellas décadas la sociedad había cambiado, y los cómics también. El pasado medieval, manipulado a su antojo por la dictadura que acababa de terminar, ya no podía observaba complacientemente como un lugar brillante y ejemplar, sino como una época cruel e intolerante que no podíamos permitir que se repitiera. Un pasado remoto no muy lejano al pasado reciente, un lugar donde los débiles y los que no se amoldaban al sistema sufrían la cárcel, la tortura y la represión, con el beneplácito de las instituciones políticas y religiosas. Un pasado donde los hombres justos tenían que luchar por su vida, porque la mezquindad y la mediocridad reinaban por doquier. Y es que bien mirado, Usero no sólo contó una historia adulta cargada de aventura, sino que nos legó a un héroe cuyos deseos de justicia y libertad podíamos y podemos entender, porque en el fondo eran los mismos que sentía el lector de aquellos años 80 y, posiblemente, también los del lector actual.

ADOLFO USERO, COMO AUTOR
ANTONIO MARTÍN

Edición:

MAESE ESPADA (2006, GLENAT), 2006

Resumen / Abstract:

Notas: Texto que sirvió de prólogo libro MAESE ESPADA, escrito por Antonio Martín, editor también de estos tebeos. A la derecha, imagen de la primera página de este documento. En el seno del texto se dispone la única imagen que acompañó al artículo original (se trata de una caricatura de Usero elaborada por Carlos Giménez)

ADOLFO USERO, COMO AUTOR.

Adolfo Usero representa un caso particular en el panorama del cómic español: un dibujante que ha realizado miles de páginas de historietas y que apenas si tiene obra propia. Un genio del lápiz poco valorado, al que pocos conocen en profundidad y que casi nadie cita. Y sin embargo la alta categoría de Usero siempre ha estado clara para sus compañeros profesionales y es difícil decir sobre él más o mejor que lo escrito por Carlos Giménez en este mismo libro.

Y es que Adolfo Usero es uno de los mejores dibujantes españoles de la generación de profesionales del cómic y la ilustración que trabajó en los años 1970 y 1980, ese grupo formado por gentes tan dispares, y cito solo como ejemplo los nombres de: Luis García, Enrique Ventura, Pepe González, Josep María Beá, Esteban Maroto, Enríe Sió, Jordi Bernet, Fernando Fernández, Víctor de la Fuente, Alfonso Font, José Ortiz, Luis Bermejo, Antonio Hernández Palacios, el propio Giménez... y Usero, naturalmente, que es el más dibujante de todo ese grupo de grandes profesionales, que alguien, frívolamente, quiso bautizar como "la generación más guapa".

Sin embargo, Usero no ha tenido suerte ni ha tenido ambición. Su falta de suerte le viene casi de nacimiento -esa desgarradora historia que es su infancia. Su falta de ambición le ha llevado a no desear nunca descollar, a no medrar. Y sin suerte ni ambición, Adolfo Usero ha quedado apartado, casi desconocido, y lo que es peor poco y mal valorado en la historia del cómic español. Al carecer de ambición, Usero ha sido durante mucho tiempo una especie de sombra en el mundo de la historieta. Un hombre para todo, en los estudios en los que ha trabajado, en los que ha hecho lo que le pedían y

poca obra propia. Falto de justa valoración, ha trabajado generalmente con guiones de escasa calidad, por lo que ha dibujado muchas insulsas y repetidas historietas de usar y tirar a partir de ideas que no se correspondían con su talento como dibujante.

Adolfo Usero según caricatura de Carlos Giménez

En este cuadro hay que destacar tres obras principales de Adolfo Usero: *Roldán sin miedo* (1970), *Domingo Rojo* y otras historias, que recoge los comics de índole social y política realizados por Usero a lo largo de los años 70 y 80, y *Maese Espada* (1982). La primera es una serie de aventuras medievales, con protagonistas adolescentes, publicada en el tebeo *DDT* de Editorial Bruguera. La segunda es una serie de historietas variopintas que comprende desde el famoso domingo rojo de la épica revolucionaria rusa hasta historias con policías, sindicalistas, políticos, etc., publicadas en diversos libros y revistas. La tercera serie, aparecida en los primeros números de la revista *Rambla* y ahora recogida en este libro de Glénat, nos propone una mirada crítica sobre el reinado de los Reyes Católicos a través de las aventuras de Maese Espada. Y aún habría que añadir, como propina, su trabajo en el libro de historietas *Argelia*.

Los lectores más exigentes, los que mejor conocen el cómic de los años 70 y 80, y también los más jóvenes que han oído hablar de aquellos dibujantes sin tener acceso a sus obras, tienen ahora la ocasión de recuperar con este libro al mejor Adolfo Usero, en pleno uso y disfrute de su madurez creativa como dibujante y como ilustrador. El autor aplica en estas páginas todo su conocimiento del oficio de historietista y toda su creatividad artística.

La dea que llevó a Usero a escribir y realizar *Maese Espada*, era, además de dibujar una historia propia -y es preciso destacar y subrayar que Usero es, además del dibujante total, el guionista, así como el dialoguista y el rotulista de estas páginas-, el deseo de estructurar una historia de ficción desde la que señalar, contar y criticar la prepotencia de la Inquisición en los reinos de los Reyes Católicos, y los muchos males que de ahí sobrevinieron para la convivencia, el progreso y la cultura del país. Y no sobra recordar que la Inquisición mantuvo su poder a lo largo de varios siglos, tanto en tierras peninsulares como en las Américas, y que no fue hasta el año 1843 cuando fue abolida definitivamente.

La Inquisición ya existía desde hacía siglos en toda la Europa medieval, y concretamente en el Reino de Aragón desde 1238. Pero es en 1478 cuando se instaura en el Reino de Castilla por solicitud de los Reyes Católicos al Papa Sixto IV, con el fin de utilizarla para resolver el problema de los recién conversos al cristianismo. Desde el primer momento el Tribunal del Santo Oficio de la Inquisición (*Inquisitio Haereticae Pravitatis Sanctum Officium*), instaurado como brazo religioso para el mantenimiento de la fe cristiana, se convirtió, en realidad, en un instrumento político que, con el propósito de combatir la herejía, se utilizó para cohesionar la sociedad de aquella España recién zurcida hecha de multitud de reinos y condados peninsulares y unificarla políticamente. Para ello, los reyes crearon el Consejo de la Suprema y General Inquisición, poniendo al frente del mismo al dominico Tomás de Torquemada, que recibió el nombramiento de gran inquisidor.

Narrativamente, la idea primera de la serie se centra en cómo Martín Monforte, que ha estudiado Teología, Derecho y Filosofía en Nápoles viaja al sur para aprender árabe en Al-Ándalus, con la pretensión de formar parte de la Escuela de Traductores de Toledo. Amigo de judíos y musulmanes, Martín no tardará en topar con los intereses creados de quienes desean apoderarse de los bienes de los conversos, ello le llevará cerca de la muerte y a ser perseguido por la Inquisición, hasta acabar el primer episodio de la serie herido y convaleciente en casa de un noble musulmán en el Reino de Granada. A partir de aquí las aventuras de Martín Monforte, ya conocido como Maese Espada por su habilidad en el manejo de la misma, serán una furiosa cabalgada por los caminos de Castilla, haciendo justicia y huyendo de la justicia de la Inquisición.

Maese Espada es la mejor obra de Usero, en la que el autor compone un recital de dibujo que se multiplica en la dinámica de una historia en la que constantemente está ocurriendo algo que arrastra al héroe y sus amigos de aventura en aventura, como en un juego de cajas chinas, de un lugar a otro por los caminos de aquella Castilla que está a punto de salir de la Edad Media. Así, el libro *Maese Espada* es una especie de "*road movie*" del cómic, una historia vertiginosa que constantemente se desplaza de un escenario a otro y engarza unos episodios con otros sobre un hilo argumental que se va estirando página tras página, hasta que la historia original se convierte casi en un mero pretexto que sirve de base para justificar las aventuras del héroe, que se ve empujado desde las soleadas riberas del Guadalquivir hasta las nevadas tierras leonesas, según cada nuevo episodio se acumula sobre el anterior y el héroe y su compañero de fatigas, el forzudo Caín, se alejan cada vez más del arranque de la historia y del argumento primero, para convertirse en una especie de vengadores a caballo que cruzan la España de los Reyes Católicos.

Y todo ello desde la idea primera de Adolfo Usero de mostrarnos las iniquidades cometidas por la Inquisición española, justo en los primeros tiempos de la instauración de ésta, pocos años antes de la toma del Reino de Granada. Es así como el autor nos ofrece en contrapunto la visión de dos Españas: la que trabaja en los talleres artesanos, que trajina en los campos, que comercia en las ferias, que come y bebe, sufre y se divierte sin más aspiraciones que vivir una vida sin grandes sobresaltos... Y la otra, la del Poder, agria, torva, belicosa, heredera de los ocho siglos de la Reconquista, siempre dispuesta a tomar las armas y a cobrarse en vidas humanas los réditos de su ambición para conseguir el total dominio económico del país.

Sobre el cuadro formado por ambas visiones contrapuestas, Maese Espada es zarandeado por la terrible realidad de una sociedad que se le muestra en toda su crudeza: nobles corruptos, clérigos que imperan cruz en mano, ambiciosos escribanos vendidos, hombres de armas que se dejan conducir como borregos, artesanos y mercaderes atentos solos a su bolsa, mujeres de buena y de mala vida pero todas bajo el poder patriarcal que constituye el espinazo de la sociedad, labriegos y peones de todos los oficios que forman la base y las capas más bajas de todas las clases, y judíos y musulmanes y moriscos que ni siquiera son parte de dicha sociedad pues ni derechos tienen a formar parte de la misma.

Destinada a ser una larga historia en las páginas de la revista *Rambla,* solamente llegaron a publicarse seis episodios de Maese Espada en los primeros números de esta revista, y la historia quedó abruptamente cortada, quedando un episodio inédito, que debía haberse publicado a todo color. La historia de Maese Espada quedó inconclusa, sin que el héroe llegase a destino, salvase a sus amigos y ni tan siquiera pudiese llegar a intentar lograr justicia para los hombres de las otras culturas que poco a poco caían bajo la política de conveniencia de los Reyes y del brazo represor de la Inquisición. Y también quedó inconclusa la carrera de dibujante de comics del propio Adolfo Usero o, al menos, su etapa profesional, ya que a favor de las circunstancias que los años 80 trajeron para la historieta hispana se pasó a los dibujos animados y después a la publicidad, sin que desde entonces haya dibujado más cómic, salvo trabajos circunstanciales y sin continuidad.

MANFRED SOMMER

FEDERICO MORENO SANTABARBARA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 29-IV-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Semblanza sobre la vida y la trayectoria de Sommer referida por quien le conoció y le ha recordado en los actos de homenaje organizados en el festival murciano Comic Córner

Manfred Sommer Resalt, el que fuera autor destacado en el llamado *boom* del cómic durante la década de los ochenta, e igualmente figura relevante en otros terrenos, falleció en octubre del año 2007, en su casa de Galifa, cerca de Cartagena. Mucho antes, en 1984, había desaparecido de las revistas españolas (aunque la publicación de sus álbumes llegó hasta 1991). Además y debido a la facilidad polifacética que le caracterizaba, su presencia en las publicaciones españolas de cómic había sido bastante breve. Por estas razones, una buena parte de los asistentes al homenaje que se le tributó en la Biblioteca Regional de Murcia el 23 de marzo pasado, no habían tenido oportunidad de conocer su obra y quedaron sorprendidos por la categoría del homenajeado como dibujante y como narrador de historias.

La biblioteca Regional de Murcia, donde se le tributó homenaje a Manfred Sommer

Los aficionados españoles a las narraciones gráficas sólo pudieron disfrutar de sus historietas, básicamente, en dos períodos. El primero, desde comienzos de su carrera como dibujante en 1948, se prolongó de manera discontinua durante los años cincuenta. El segundo, casi siempre como guionista y dibujante, abarcó desde 1980 a 1984. Esta segunda etapa, que supone menos del 9% de su vida profesional, fue suficiente para situarle entre los grandes nombres del cómic. Durante el resto del tiempo, su creatividad se manifestó en otras actividades, como la ilustración que está presente en la exposición organizada como parte del homenaje y que permanecerá abierta hasta el día 30 de abril.

Sus trabajos en el campo de los dibujos animados están representados por los bocetos que realizó en 1967-68 para un proyecto sobre Federico García Lorca que no fue llevado a la práctica. También se exhibían estudios de personajes y las primeras planchas de un cómic que Manfred, muy ocupado entonces con "Frank Cappa", no pudo continuar. El guión era de Carlos Sampayo y hubiera desarrollado cuatro historias en torno a un automóvil de la marca Mercedes. Las planchas expuestas tienen como escenario Alemania durante la época nazi.

La exposición, igual que el libro editado, está estructurada en tres partes: historietas, ilustraciones y bocetos. En la mesa redonda, que comentaré más adelante, Carlos Giménez lamentó que no se hubiesen incorporado pinturas porque "Manfredo era un pintor maravilloso".

El libro, del que puede encontrarse información separada en Tebeosfera, tiene un contenido que coincide, en gran medida, con el de la muestra. Pero no es el catálogo, no pretende serlo, pues como dice el popular dicho "ni son todos los que están, ni están todos los que son". La diferencia más notable es el episodio de "Frank Cappa". En la exposición figuran todos los originales de "La Caza", con los dos cazadores de hombres: el indio amazónico con arco y flechas y el que llega de la "civilización" para matar indígenas con su fusil de precisión y mira telescópica. En el libro aparece "Jangada", el relato de toques mágicos que transcurre en un poblado brasileño de pescadores. Ambos se publicaron por primera vez en 1981.

Este volumen, comienza con tres breves prólogos. Tuve la satisfacción de escribir el primero. El segundo, está firmado por José Antonio Bascuñana, director de la entidad editora: Ediciones Tres Fronteras (dependiente de la Consejería de Cultura y Turismo), y el tercero se debe a Juan Álvarez y Jorge Gómez que son los coordinadores del homenaje y del *Cómic Corner*, III Encuentros de Cómic en Murcia. El primer escrito, así como un análisis de Frank Cappa, también se encuentran disponibles en *Tebeosfera*. Llegados a este punto, parece un buen momento para indicar que los recuerdos y comentarios que aquí figuran son complementarios a los que ya incluí en mi prólogo. No me ha parecido correcto volver sobre lo ya expuesto, aunque fuese para ampliarlo.

La Comicteca, lugar donde estaban expuestos y accesibles los libros de Sommer

Antes de comentar los actos del homenaje, parece conveniente dirigir la atención sobre otras dos realizaciones de Sommer que son poco conocidas y pueden verse en la muestra: su colaboración con la revista satírica del deporte *Barrabás* (historieta y portada del número VII, de 14 de noviembre de 1972 –en las páginas 36, 37 y 55 del libro–) y una muestra de sus incursiones en el cómic norteamericano. "The

Maiden and the ... Monster!", un relato de seis páginas con guión nada menos que de Stan Lee, que publicó Marvel Comics Group, en el número 12 (agosto de 1971) de la serie *Monsters on the Prowl* (que hasta el número 8 se había llamado Chamber of Darkness). La portada referida a otra de las historias contenidas en el comic book, fue realizada por Jack Kirby. Este dibujante también era editor de la serie y quedó muy complacido con la calidad del trabajo, pero a Manfred no le agradaba el sistema que imponían estas grandes compañías; se produjo entonces la salida de Kirby de Marvel y la colaboración no se repitió. Esta obra no ha sido reproducida en el libro.

Los actos que tuvieron lugar el lunes, 23 de marzo, comenzaron con la inauguración de la exposición. Juan Álvarez dio la palabra a Javier Castillo, director de la Biblioteca, posteriormente hablaron Alfredo Sommer Geniés, hijo del homenajeado, y Arantza Gandarias, su viuda. A continuación, en la sala de actos adjunta, José Antonio Bascuñana presentó el libro Manfred Sommer, con el que se inicia la colección Cómic Corner. A este primer volumen se unirán otros dedicados a diferentes autores. Sin interrupción, tuvo lugar una mesa redonda, en la que participamos: Carlos Giménez, Alfredo Sommer, Federico Moreno (quien escribe estas líneas) y, como es natural, los dos impulsores del evento: Juan Álvarez y Jorge Gómez, conocidos por sus populares series "Los Mendrugos" y "Lucía, gabinete de sexología" en el semanario El Jueves.

Me correspondió comenzar el coloquio, lo que hice señalando la coincidencia de Manfred Sommer, Jesús Blasco y Carlos Giménez en las páginas de los primeros números de la revista Hunter - dedicada al género del Oeste -, con sus series Lobo Solitario, Los Guerrilleros y Gringo. Blasco había sido maestro y mentor de Manfred en sus primeros pasos como dibujante e historietista, mientras que Carlos, presente en la mesa, llegó a ser uno de sus mejores amigos.

La pasión de Manfred por la historieta comenzó cuando contaba nueve años, a raíz de los tebeos que le proporcionaban unos familiares. Sucedió cuando, en vacaciones, un inoportuno tifus le obligó a guardar cama durante varias semanas. Además de leerlos, calcaba los dibujos. Su personaje preferido era Cuto, un chico como él, creado por Jesús Blasco y cuyas peripecias podían seguirse en las páginas de *Chicos*. "Era el único dibujante español que estaba al nivel de los norteamericanos". Impulsado por este sentimiento se presentó en casa de los Blasco, con la pretensión de que Jesús le diera clases de dibujo. No podía hacerlo. Bastante difícil le resultaba compatibilizar su trabajo con el largo servicio militar que le había caído encima, pero aceptó que compartiese su propio tablero y pasase a ser, casi, un miembro más de la familia. "Mi héroe ya no era Cuto, era Jesús Blasco". "Estaba más tiempo en su casa que en la mía". Ambos protagonistas me relataron estos hechos en términos muy semejantes. Lo que no me contaron nunca ni Jesús, ni sus hermanos (también dibujantes), fueron las bromas terribles que gastaban a los incautos que les visitaban. Manfred fue testigo y pudo librarse, posiblemente, debido a su edad.

Dos dibujos para *Marujita*, de Molino

Cuando empezó a soltarse con el dibujo, algunos días, su enorme afición le dominaba y se quedaba practicando en el torreón de la casa paterna; bajaba a la hora en que tenía que regresar del colegio, sin que sus padres advirtiesen el engaño. En el Colegio Alemán en que cursaba sus estudios notaban sus faltas, pero no le descubrían. Es de suponer que su entrañable humanidad influyese ya, en aquella época, en el ánimo de los profesores.

Tenía catorce años cuando se publicaron sus primeros dibujos en la colección de cuentos *Marujita* de Editorial Molino (Barcelona). En las imágenes adjuntas se reproducen dos ilustraciones aparecidas en el número 351, del mes de febrero 1949.

Unos meses más tarde realizó la portada de "La Muerte Roja", que es el número 2 de la colección *Héroes de la Aventura*, de Ediciones Alberto Geniés (Barcelona). Este cuaderno contiene una historieta protagonizada por "Vulpo, el hombre científico", que era un personaje creado en 1948 por el guionista L. Cirujeda y el dibujante Juan Llobet, para Publicaciones Iberoamericanas (Barcelona). La influencia de autores norteamericanos como Milton Caniff, Frank Robbins o Will Eisner es evidente en dicha portada.

Trabajo de ilustración influido por Frank Robbins.

Algunos años después, nuestro artista mantenía sus preferencias, según puede apreciarse en la historieta de cinco páginas, "Comandos Heroicos", publicada en el almanaque para 1958, de *El Capitán Trueno* (Editorial Bruguera, diciembre de 1957). Los fragmentos reproducidos, corresponden a la mitad inferior de la plancha 2 (blanco y negro) y superior de la 5 (bicolor). Fue realizada después de permanecer unos años en Francia y Bélgica, durante los que se vio obligado a dibujar con otros estilos.

En una escapada a España había contraído matrimonio con María, hermana del dibujante Alberto Geniés, ya citado como editor de tebeos. De vuelta a París, la pareja compartió piso con el también dibujante, Julio Ribera y su esposa.

Durante las décadas 1960 y 70, Sommer ilustró numerosas portadas de novelas, las dos aquí reproducidas pertenecen a la *Biblioteca Oro* de la Editorial Molino, de Barcelona. "Cuando los asesinos se equivocan" es el número 10 de la serie Casos célebres y fue puesta a la venta en 1966. "Agravio mortal", lleva el número 661 y se publicó en 1973. El original forma parte de la exposición y figura en la página 51 del libro.

"Comandos en Acción"

La relación y luego la amistad de Carlos Giménez y Manfredo (Carlos nunca dice Manfred) fue tomando cuerpo, de manera progresiva, en la época en que ambos estaban vinculados a la Agencia Selecciones Ilustradas.

Según explicó Carlos en su intervención, él (Carlos) y otros colegas trabajaban en el estudio que estaba anexo a la agencia, mientras que Manfredo, lo hacía en su propia casa y sólo iba por allí ocasionalmente. Carlos reflejó más tarde las andanzas de aquel variopinto elenco en *Los Profesionales*. La amistad entre ambos "se fraguó en las largas charlas que manteníamos en alguna cafetería mientras tomábamos unos cubatas". "Tenemos mucho hablado y mucho reído".

En la mesa redonda, Carlos leyó un texto que había preparado para el homenaje a Sommer que el Colectivo Quomic organizó en Cartagena el 30 de enero de 1998 y al que no pudo asistir. Sus palabras leídas, tanto como otras improvisadas, expresaron la gran admiración que sentía por el amigo desaparecido. "Pocas veces se han visto historias tan bien dibujadas, tan endiabladamente bien dibujadas, pocas veces se han contado historias con tanta fuerza, con tanta personalidad". Citó como ejemplo el episodio "Víctimas y héroes", en el que "el verdadero héroe es el padre que cuida a su hijo que perdió piernas y brazos en la guerra". "En este mundo de los tebeos, donde los temas de los argumentos eran muy simples, las historietas de Manfredo tenían algo de especial, estaban hechas por una persona culta, un intelectual inteligente". "Era un autor excepcional, porque él era excepcional".

Alfredo manifestó, igualmente, la admiración que sentía por su padre, como creador y como persona. Cuando era chico, al volver del colegio, subía al estudio y se quedaba deslumbrado viéndole dibujar. De mayor, él también quería seguir el mismo camino y lo siguió, aunque, para evitar confusiones, siempre ha firmado con su apellido materno: Geniés. Es también un recuerdo a su madre, fallecida en 1974.

A fin de subrayar la categoría de conversador que caracterizaba a nuestro homenajeado, Jorge Gómez recordó una anécdota en la que tuve alguna participación. En el verano del año 2002, Manfred participaba como ponente en un Curso sobre cómic que yo dirigía en El Escorial y que estaba organizado por la Fundación General de la Universidad Complutense de Madrid. En su conferencia consiguió inmediatamente, captar la atención y ganarse la simpatía de los cursillistas que, al final, le premiaron con una larga ovación. Por la noche, Arantza, su esposa, preocupada por su tardanza en subir a la habitación, bajó a buscarle y le encontró rodeado por un grupo de personas, de todas las edades, a las que tenía fascinadas con su charla. Pasados unos meses, todavía dudaba del acierto de su intervención en el Curso y tuve que recordarle aquella escena nocturna en la que se habían abatido las barreras generacionales, ideológicas y culturales.

Portadas para novelas de Molino comentadas

En el coloquio del homenaje no se trató el tema de *Metropol*. El tiempo disponible no lo permitió o, quizás, nuestro inconsciente nos advirtió que era un episodio del que Manfred no guardaba buen recuerdo; pero aquí voy a referirme, aunque sea brevemente, a esta malograda aventura editorial.

Ediciones Metropol nació como sociedad a principios de 1983, cuando varios profesionales decidieron unirse para editar cómics. Sommer era uno de ellos, aunque él minusvalorase su participación, negando ser uno de los padres del invento. "Digamos que el padre es Leopoldo Sánchez, la mamá Mariano Hispano y yo soy un invitado... un convidado de piedra".

La revista emblemática tenía el mismo nombre que la entidad editora: *Metropol* y como subtítulo: *Papeles falaces, urbanos y criminales*. La idea era que, para darle más unidad, todos los relatos transcurriesen en la misma ciudad y que los personajes de unas series hiciesen acto de presencia en otras.

Nuestro autor creó para esas páginas "Pólux", una historia que sorprendió a los seguidores de "Frank Cappa", que habían esperado encontrar un protagonista y un argumento cortado por los mismos o parecidos patrones que, con el reportero, habían proporcionado tan buen resultado. A propósito de la profesión, Alfredo nos contó que, inicialmente, su padre concibió al personaje como mercenario, luego pensó que era mejor que fuese periodista, pues de esta manera podía acudir a cualquier lugar del mundo sin necesidad que de existiese allí una situación bélica. "Cappa" viajó por todo el mundo sin problema de idiomas, tal vez porque, como su creador, dominaba diferentes lenguas: inglés, español, francés, italiano y alemán, aunque "ésta, a pesar de ser la de mi padre, la he practicado poco".

Es posible, que el espíritu viajero de "Pólux" fuese similar al de su predecesor, pero ahí acaban sus

afinidades. Manfred había reflejado en las historias de "Cappa" su descontento por las injusticias que afectaban a los habitantes de diferentes lugares. "Para mí "Frank Cappa" era una necesidad, necesitaba dar salida a mi sufrimiento", pero, después de varios años él deseaba algo menos real. "Cree "Pólux" para desintoxicarme". Cuando estaba intensamente dedicado a "Cappa", encontraba descanso dedicando algún tiempo a las ilustraciones. Aquí se reproduce una, realizada para el nº 2 de Tótem, Calibre 38 (Nueva Frontera, Madrid, mayo 1982). Acompaña a un relato corto escrito por Norbert Davis en 1933.

Ilustración publicada en Totem Calibre 38 núm. 2

Mientras "Pólux" pasaba de vagabundo a aventurero en compañía de su inflexible instructora y del mono parlanchín y bon vivant, "Cappa" aterrizaba en las páginas de *K.O. Comics*, que era una nueva revista publicada por Metropol. Allí estaba acompañado por otras dos series estrella: "Bogey" de Leopoldo Sánchez y "Hombre" con guión de Antonio Segura y dibujos de José Ortiz. Manfred pensaba entonces dar continuidad a sus dos personajes, pero el cierre de la editorial y de todas sus publicaciones le llevó a dejar el cómic y dedicarse a la pintura.

Consumada la suspensión, encontraría la causa principal del naufragio en la mala distribución. "La distribuidora era también editora, por lo que procuraban que los productos propios no tuvieran competencia en el mercado. Comprobamos que nuestras revistas sólo estaban en los kioscos de las ciudades más importantes. Nos cobraban por una distribución que luego no efectuaban".

En *Metropol* aparecieron además, dos historietas cortas con dibujos suyos. La titulada "Black Rock", sobre guión propio, recuperaba el antiguo formato de viñetas uniformes con rimas al pie. En tono descarnado, contaba la vida de un afroamericano que había participado como soldado en la guerra de Corea.

También Alfredo Sommer que, como ya he indicado, firmaba Geniés, estuvo presente en *Metropol* con ilustraciones y una historieta en el número 10 (mayo de 1984). En la misma revista debía haberse publicado "Alex Mágnum", con guión de Abulí, que Toutain recuperó para *Zona 84*.

Durante más de quince años, Manfred se dedicó a la pintura, sin plantearse volver al cómic, pero el cansancio iba haciendo mella en su ánimo. No todo era satisfactorio. Estaban los elevados porcentajes que sobre las ventas descontaban los galeristas y la imposición de temas: "Ahora, barcas; luego, bailarinas de ballet; después, moros con alfombras y cacharros de bronce...". Fue Carlos Giménez quien le sugirió "¿Por qué no hablas con Bonelli?". Como fruto de ese contacto vieron la luz en Italia tres volúmenes de *Tex*, casi cuatro, pues le faltaron unas páginas para completar el cuarto (Anual Especial 17, en el año 2003 y números 546 y 547 de la serie normal en 2006).

Sus últimas publicaciones en España fueron unos cuentos que escribió y dibujó desde el año 2000 al 2002

para Editorial Everest, de León. Uno de ellos, *Naga*, el pequeño sabio ofrece unas ilustraciones de inspiración oriental especialmente cuidadas. Pertenece a la colección Rascacielos, para niños a partir de 8 años. Otros seis títulos fueron incluidos en la colección *Estrella*, a partir de 6 años. Varios de los originales de Naga figuran en la exposición de Murcia y en el libro de Tres Fronteras (páginas 61 a 64).

Volviendo al homenaje con el que iniciábamos estos comentarios, es de justicia señalar que la Biblioteca Regional de Murcia resultó un magnífico escenario para los actos celebrados. En la nutrida Comicteca, instalada en la primera planta, figuraban expuestos y a disposición de los lectores los libros de Sommer. El actual director, Javier Castillo, ha continuado, con entusiasmo, la labor de apoyo al cómic iniciada por su antecesor en el cargo, Pablo Gallo, quien impulsó la creación de la Comicteca y el Club de Lectura de Cómics.

La dinámica tarea desarrollada por Juan y Jorge ha sido también decisiva para la organización de los eventos y la amplia difusión que ha tenido el homenaje a Manfred Sommer y el resto de las actividades englobadas bajo la denominación Cómic Corner, III Encuentros de Cómic en Murcia. Fruto de ese esfuerzo fue la numerosa concurrencia, así como la atención que le prestaron la radio y la prensa locales. Carlos Giménez tuvo que multiplicarse para conceder entrevistas, en las que habló de su amigo Manfredo y de su propio trabajo, ahora dedicado a un relato sobre "Los siete Infantes de Lara".

Manfred no estaba presente, pero allí estuvo su familia y algunos de los que fuimos sus amigos. Al resto, así como a sus admiradores veteranos o nuevos, van dirigidas estas líneas con el deseo de que mi visión del homenaje y el recuerdo de antiguas conversaciones contribuya a un mejor conocimiento de este gran hombre desaparecido.

EL HEROE ATORMENTADO: FRANK CAPPA

EDUARDO MARTÍNEZ-PINNA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 30-IV-2009

EL HÉROE ATORMENTADO: FRANK CAPPA

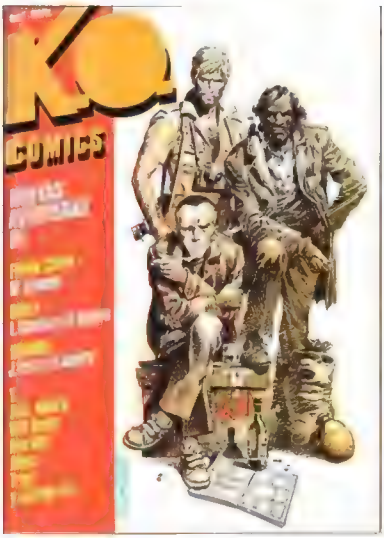
Uno de los autores que desarrollan su oficio con fortuna en el pasado siglo, concretamente en el período denominado "*transición española*", es Manfred Sommer, nacido en San Sebastián el 27 de mayo de 1933 y fallecido en Cartagena el 3 de octubre de 2007. La transición española representa un gran cambio político, social y cultural que en el mundo de las viñetas se traduce como un "*boom*" del cómic, una explosión creativa e industrial que no deja de ser una burbuja por la que surgen en el frágil mercado nacional docenas de publicaciones, a imagen de las revistas franco-belgas clásicas o los magazines en blanco y negro del mercado estadounidense de la década de los setenta del siglo XX. Un espejismo que induce a pensar que el cómic en España puede generar una industria lo suficientemente feraz como para producir y vender el género y, con ello, dar trabajo a sus autores.

Salvo contadas excepciones, las publicaciones debutan y se clausuran tras escasos números. Entre sus contenidos se alterna lo ya publicado en otras revistas europeas o estadounidenses y el material específicamente creado para las mismas, brillando de manera especial los trabajos de autores españoles que se pueden englobar dentro de la etiqueta "*generación comprometida*", que además de tener a Sommer como integrante, comprende a luminarias como Alfonso Font, Josep María Beá, Esteban Maroto, José González, Adolfo Usero, Fernando Fernández, Jordi Bernet, Leopoldo Sánchez y Carlos Giménez, así como algunos más antiguos (pero activos) como Víctor de la Fuente, José Ortiz o Jaime Brocal Remohí.

A estos autores puede considerárselos como miembros de un movimiento o una generación (por pomposo que suene) por causas varias. Entre ellas se incluyen el desarrollo artístico en las mismas publicaciones (tanto en mercado de agencia como en la realización de obras más personales), un contenido argumental marcado por una ideología de izquierdas en su sentido más amplio (consecuencia coherente de la llamada "transición"), una narrativa que se rige en las corrientes del género (detectives, terror, aventuras, algo de *western* y ciencia ficción) y una capacidad técnica y documental. En resumen, un oficio que los incorpora al estilo realista, estilo este practicado por un grupo de autores referenciales, grandes clásicos, entre los que destacan Raymond, Foster, Drake, Caniff, Robbins o discípulos entonces en activo como Pratt, Toth, Gigé o Giraud; todos ellos reconocidas influencias de esta generación.

En la vida de Manfred Sommer una de las constantes ha sido la de cambiar de domicilio, en su país y fuera de él, cuando dependía de sus progenitores, o al convertirse en un profesional independiente. Su actividad profesional, así como su vida, también ha sido errática y con cambios bruscos de dirección que se han traducido en la alternancia del cómic y la pintura con otros cometidos entre los que destaca el fundar sin éxito, en 1963, un estudio de animación o asociarse, en 1984, con los historietistas Fernando Fernández y Leopoldo Sánchez en una escuela de cómic y pintura- Taller del cómic y la ilustración (TCi)- ubicada en Barcelona.

Además, entre su amplia experiencia laboral figura la "autoedición" de las primeras historias de su opera magna, *Frank Cappa*. Su pasión le ha llevado a implicarse en exceso en la publicación de una revista de corte impecable llamada ***K.O. Comics*** (1984) en sociedad con los autores José Ortiz y Leopoldo Sánchez, rápidamente cancelada pese a sus contenidos y eminentes firmas que llenan **sus cuatro números**, cuyos directores fueron Mariano Hispano y Leopoldo Sánchez. *K.O Comics* fue un intento más cualificado (aunque irónicamente menos duradero) de sacar al mercado una revista de fuerte componente patrio que pocos meses antes se había estrellado con *Metropol*, de la misma editorial y directores, que se había mantenido con dificultad durante doce números fechados entre 1983 y 1984. Es precisamente en *Metropol* (números 1 al 5, 7 y 8, puesto que el 6 y el 10 contuvieron otros relatos), en donde Sommer realiza *Pólux*, obra de espías con matiz irónico y protagonizado por un doble del astro cinematográfico francés Alain Delon, que le sirve para refrescar y aliviarse de la enorme tristeza que ha venido narrando con su obra emblema, *Frank Cappa*.



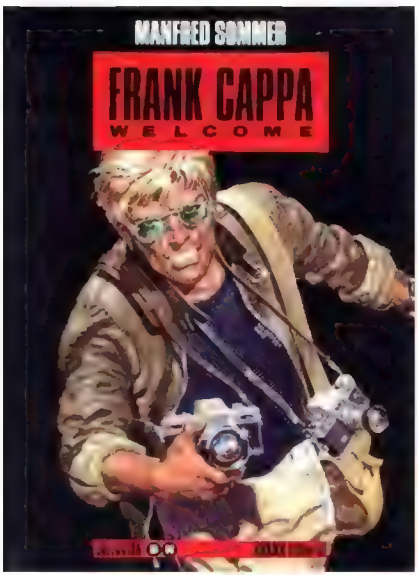
Su actividad como historietista no se caracteriza de manera especial por su capacidad creativa, pero Sommer lo compensa, sobradamente, con su apasionamiento y su gran implicación profesional y oficio. En su opinión ha recibido (al menos así lo expresa el interesado en una

entrevista publicada en http://www.spacerockheaters.com/lyc/sommer.htm) fuertes acometidas de la industria que desplazan y hieren su obra tanto a nivel de crítica como a nivel de distribución. Ello le lleva, junto al poco éxito de algunos de sus trabajos, a mantener una relación de amor odio con la industria y a esparcir amargura en muchas de sus declaraciones. Una vida personal y una actividad laboral de muchos frentes, con poca durabilidad en cada uno, le predisponen al desarraigo y al carácter apátrida y sin raíces que tan bien refleja el cuerpo central de su obra, la más testimonial titulada de manera genérica *Frank Cappa*.

A finales de la década de los ochenta del pasado siglo, cuando el *boom* del cómic español deja paso a una crisis del sector, y tras haber cesado la labor en las revistas de Toutain y otras revistas que resistieron la mencionada crisis, como: *Ilustración Comix Internacional* (números 6 a 8 y 10 en 1981), *Creepy* (núm. 25 y 79) y *1984* (núm. 25, 64 y en su almanaque para 1981), y *Rambla* (núm. 7) y *CIMOC* (
concluyendo en el núm. 86 su colaboración, ya que "Black Rock", publicado en el núm. 104, fue una reedición de *Metropol*

), Manfred Sommer le dice adiós (realmente un "hasta la vista") a la industria del cómic, a la que considera ruin y miserable, para dedicarse a la ilustración y la pintura, actividades sensiblemente más serenas y menos estresantes. Tras superar una larga y amarga enfermedad crónica, y probablemente estimulado porque buena parte de los ya maduros integrantes de la generación comprometida (Font, Bernet, Víctor de la Fuente, Ortiz) habían prestado su colaboración en *Tex* de Bonelli, el ya veterano maestro se integra en la dilatadísima nómina de importantes autores que han colaborado en la longeva y poderosa editorial milanesa. Su contribución consiste en dos números de su serie regular (*albo mensile*) el 546 (abril de 2006) y el 547 (mayo de 2006) titulados respectivamente "L'ultima diligenza" y "La pista abbandonata". Previamente, su oficio y saber habían brillado de manera más ostensible en el *Anual Speciale* o *Tex Speciale* número 17 fechado en julio de 2003 y titulado "Mercanti di schiavi". En 2006, poco antes de su muerte, Sommer se reencuentra con el "western" al que le había dedicado su saber en la serie *El Lobo Solitario,* publicado en 1980 en los primeros cuatro números de la revista *Hunter*.

La gran obra de Sommer: *Frank Cappa*



Como ya se ha mencionado, *Frank Cappa* es una obra nacida en la época en que nuestro autor trabaja para Josep Toutain en la agencia SI. Como es habitual en el mundo profesional, ofrece el embrión de la obra a su patrón con el deseo de verla publicada en una de las revistas que constituyen la interesante nómina que el editor mantiene en el mercado español (*Creepy*, *1984* e *Ilustración Comix Internacional*). Pero a Toutain la idea no le parece lo suficientemente sugestiva y declina el ofrecimiento de Sommer. Las primeras historietas del personaje aparecen en la revista *CIMOC*, de Rafael Martínez, que publica los tres episodios en 1981, concretamente en sus números 3 a 7. Tras ofrecer la edición de un álbum recopilatorio de las mismas y obtener la negativa por respuesta, Sommer, decepcionado se decide a publicarlo por su cuenta en 1982, en un formato libro de tapas blandas en blanco y negro que contiene las tres primeras historias del personaje: "*El Último Africano*", "*Víctimas y Héroes*" y "*No hay que perder la cabeza*", siendo la segunda (38 páginas) algo más larga que las otras dos (de 9 y 14 páginas respectivamente). Son tres historias pletóricas de tristeza, vacío existencial y pesimismo, en donde la guerra en el continente africano, en países indeterminados con ejércitos indeterminados, de mercenarios o no, se mueven con el objetivo de matar. La guerra

se refleja no solo como una negación del derecho y la libertad, sino como un acto inmoral practicado no solamente por el poder fáctico que la mantiene, sino también por los propios soldados o mercenarios que, inmersos en el combate, solamente piensan en quemar pólvora en un panorama de desolación y degradación humana. El protagonista, Frank Cappa, queda como un reportero "freelance", un fotógrafo observador y testigo con tendencia a implicarse, que confraterniza con los hombres inmersos en esa ruina moral, sean las víctimas o los verdugos, sabiendo que en el fondo todos son víctimas, bien en el momento presente, quizás en el futuro más cercano.

Cuando la obra, queda afianzada por el libro y por la aparición en los primeros números de la reciente *CIMOC*, su autor realiza tres historias más, intimistas, con fuerte cambio de registro y ambiente geográfico, pues no solo la acción se desplaza a Brasil, sino que esgrimen una narrativa más serena, mucho más madura. Aparecen en los números 8, 10 y 12 (1981-1982) y se benefician posteriormente de una magnífica publicación en libro a color, aunque tan solo uno de los episodios, "*Carnaval*", haya sido concebido originalmente así. Y no deja de ser un hecho curioso el que, siendo un trabajo de encargo, su realización sea más constreñida y limitada que cualquiera de los episodios, anteriores y futuros, no solo por la imposición de un color, sino por su número de páginas, ocho, que contrasta con la paginación libre que siempre mantiene el autor. Probablemente su mejor trabajo, apoyado en un cromatismo de lo más atinado, ensamblado en una narración que acompaña la explosión de una forzada alegría propia de los carnavales cariocas, a la vez que narra los últimos días de vida de una distinguida dama devorada por un cáncer. Una historia resuelta en una elegante elipsis que se traduce en una carta dirigida a un refinado Cappa que llora ante el dolor de un amor perdido, con telón de fondo del ambiente estridente y falsamente lozano de la ciudad de Río de Janeiro, que es -según declaración del propio autor- una de las urbes que le han causado mayor impacto emocional.

La historia titulada "*Jangada*" (número 10), de 14 páginas con añadido de color para su edición en libro, es un homenaje a Hugo Pratt, en aquel tiempo la máxima estrella del cómic de autor en la industria española. Es una historia de fuerte componente onírico en donde el mar, los peces, la brujería y el amor confluyen sin artificios en una gaviota, y en donde el protagonista se sitúa en un apropiado segundo plano. Ejerce de testigo para documentarse en la escritura de un libro de historias de corte intimista y mágico que prepara. Ello le da una nueva dimensión al personaje, al reciclarlo de hombre de acción a sosegado escritor. En *CIMOC* número 12 aparece la primera edición de "*La caza*" historia de 22 páginas de corte más convencional, pero llevada a cabo con un oficio encomiable.

En 1983 en el número 25 de *CIMOC*, se publica la historia titulada "*Welcome*" en donde su autor desarrolla en profundidad su ideología apátrida, mostrándonos a un hombre que desconoce su origen, que lleva un apellido prestado, que no viene de ningún sitio, ni probablemente vaya a parte alguna, y que además de no conceder asomo de importancia a tales menudencias, es un hombre libre y sin deudos, nacido bajo el auspicio de una estrella errante. Y pese a todo es un moralista atractivo, con un rostro que se asemeja al de Robert Redford, al que se le añade la mirada triste de Richard Burton y las caballunas mandíbulas de Charlton Heston. Comulga con

la actitud vital de viajero desarraigado, propia del escritor John Steinbeck, premio Pulitzer en 1939 por su novela *The Grapes of Wrath* y premio Nobel en 1962. Su nombre, Frank Cappa, rinde homenaje al más famoso corresponsal gráfico de guerra del siglo XX, Robert Capa, autor de la famosa instantánea *Muerte de un miliciano* tomada en plena guerra civil española en el frente de Cerro Muriano, Córdoba, el 5 de septiembre de 1936; fotografía cuya autenticidad está siendo actualmente cuestionada. Se ha sugerido que su nombre rinde también honores al director de cine Frank Capra, uno de los reyes de la "*screwball comedy*", vitalista a raudales y paradigma del humanismo cristiano. Tanto el personaje de ficción como su autor, Sommer, se sitúan en un polo ideológico opuesto al ocupado por el optimista Capra, pudiendo coincidir ambos en el desarrollo de una empatía que ejercen sobre la humanidad más alejada de la fortuna. No parece una analogía afortunada.

"*Welcome*" se reedita en un volumen en blanco y negro del mismo título, al que se le añaden las historias "*Goodbye*" (en los números 27, 28 y 29 de 1983), con argumento relacionado con "*Welcome*", dos historias muy cortas aparecidas en *CIMOC* en sendos especiales temáticos y culmina con "*El Tiburón de Agua Dulce*" cuya primera edición se incluye en el número 47 (1985). Estas tres últimas historias dan al libro un carácter disperso, que no muestran los dos tomos anteriores ni el siguiente porque ni están tan conseguidas ni se encuadran con la época ni con la estética de las dos historias principales, que sustentan el armazón ético del personaje.

En 1984 sale al mercado la revista *K.O. Comics* en cuyo contenido (realmente extraordinario) figura una nueva entrega de Frank Cappa que no solo representa un retorno a los orígenes- el hombre de acción con viril oficio de corresponsal de guerra- sino que lo ubica en un escenario tan real como Nicaragua en plena revolución sandinista en el momento de la caída del dictador Anastasio "Tacho" Somoza, en una historia larga, la mas larga (49 páginas), titulada "*Somoza y Gomorra*". Pero la evolución de Sommer se refleja además en la composición narrativa, sin viñetas, al estilo de Will Eisner (en sus últimas producciones) y un trazo menos detallado que se aproxima más al de Milton Caniff, con más mancha y menos línea, con fondos menos detallados y con tendencia a un impresionismo de tinta. Sommer se muestra más político y carga las tintas en el maniqueísmo, aunque se reserve alguna que otra sorpresa en los conceptos de bondad y maldad que esgrimen los integrantes de la célula revolucionaria y guerrillera en la que el protagonista narra el avatar del combate. Desde el comandante hasta los mellizos indios, mellizos y amantes, pasando por el cura guerrillero y del "Partido" que a la larga será más cura que guerrillero... o no. La ominosa realidad de Nicaragua queda reflejada en sus gobernantes vitalicios y hereditarios (cuál si de monarquía se tratase), la saga de los Somoza, el último de ellos "Tacho", depuesto en julio de 1979 y asesinado en Paraguay en septiembre de 1980 a bordo de un poderoso Mercedes Benz, tiroteado a conciencia y posteriormente víctima de la explosión de una granada disparada por un bazuka a modo de un tétrico y eficiente remate.

La historia de Frank Cappa se extingue en 1988, fecha de publicación de los *CIMOC* 81 y 86, con dos historias de ambientación en Viet Nam y que se benefician de una magnífica edición en libro en color con el sugestivo título *Viet Song*. La primera de estas historias. *"¿Qué diablos hago yo aquí?"*, es el último de sus grandes relatos. Complejo, evocador y nostálgico, es uno de los episodios fundacionales, aquellos que dan sustrato a la personalidad compleja de su protagonista. En el mismo, un casi juvenil Cappa se enfrenta a un desfachatado corresponsal

experimentado y sobre todo cínico y amargado con el rostro de Orson Welles y la personalidad de Thomas Fowler, el maduro corresponsal protagonista de la novela *The Quiet American* (1955), obra maestra absoluta de Graham Greene llevada al cine en 1958 con enorme talento por un inspirado Joseph Leo Mankiewicz y en 2002 con una gran dignidad por Phillip Noyce. El episodio, agraciado con una extraordinaria paleta de color, está dedicado al gran novelista inglés y se estructura sobre un "flash back" que arranca desde Nueva Orleáns para retrotraerse a Saigón. La última historia del corresponsal narra (también en clave de "flash back") sus desventuras en un campo de prisioneros de Viet Nam del Norte y su posterior fuga en una historia excesiva que vuelve a beneficiarse de un gran color pero que poco aporta a la calidad de la obra.

El estilo de *Frank Cappa* como obra gráfica rinde tributo a la escuela narrativa creada por Milton Caniff, dotando de claroscuros a sus historias en blanco y negro. Pero Sommer es además un magnífico pintor que saca un partido narrativo máximo a las historias coloreadas, proponiendo una cadencia pausada en el ritmo poco acelerado de estos relatos. En la construcción de la historia se favorece de las influencias de Hugo Pratt, recreándose no solo en la definición de los personajes principales, sino también enriqueciendo la narración al dar multidimensionalidad al protagonista, del que cuelga toda su ideología del desarraigo y del cosmopolitismo. Pero, a diferencia de Pratt, no usa la ironía y la matización del humor para dar fundamento a su personaje, quedando Cappa como un individuo con una gran tristeza y melancolía, por lo que su narrativa se lastra, pierde agilidad, queda estanca y no evoluciona.

Las historias de Frank Cappa rezuman un gran clasicismo, tanto en su porción conceptual como en la estrictamente formal. Sommer es un seguidor de los nombres clásicos que han creado escuela y que han convertido al cómic en una forma de narrativa, en donde el relato, los acontecimientos y la definición de los personajes alcanzan gran desarrollo. Las influencias de Caniff, Robbins, Pratt y Toth quedan muy presentes en los relatos a blanco y negro, en donde la mancha de tinta que desdibuja fondos aporta una textura a las viñetas cercana a la abstracción. Las historias en color contribuyen a un aspecto más realista, además de conferir a las viñetas un acabado más propio de la pintura que del cómic.

Su ideología antinacionalista, su negación de la patria, las pullas anticomunistas que coloca en alguno de sus relatos y su creencia en un mundo sin fronteras se expresan libremente en la obra de este cosmopolita autor que cambió la narración gráfica, en la que exhibía un notable oficio, por la pintura, quizás por el menguado éxito de sus narraciones extremadamente tristes. Manfred Sommer queda para la historia como una columna de la generación comprometida, una columna aparentemente discreta dentro de la columnata pero tan valiosa como cualquiera del conjunto. Narrador efímero y doliente, narrador generacional... y de ley.

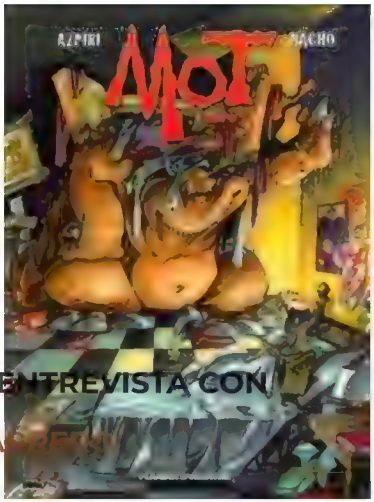
Referencias Bibliográficas.

QUINTANA, Manuel G. "Frank Cappa. Memorias de un corresponsal". *Sunday,* 15/16, Madrid 1984.

CORBERÓ, Salvador. "La otra cara de Manfred Sommer". Entrevista. *CIMOC,* 36, Barcelona 1984.

REDACCIÓN DE CIMOC. "Reseña de... Manfred Sommer" *CIMOC,* 52, Barcelona 1985 [esta reseña bio y bibliográfica contenía errores en sus alusiones a Toutain]

DÍAZ, Lorenzo F. y TAIBO II, Paco I. *La generación más guapa. Autores españoles de cómic 1960/1980*. Catálogo de la exposición con el mismo título realizada del 8 al 17 de julio de 2005 en la Carpa de exposiciones de la semana negra. Gijón 2005.



CONTAR HISTORIAS CON DIBUJOS. ENTREVISTA CON AZPIRI

JAVIER MORA BORDEL, MANUEL BA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 20-VI-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Entrevista redactada por Javier Mora y realizada por Mora y Manuel Barrero en el contexto del festival Expocómic el día 28 de noviembre de 2008, en Madrid. Transcripción, de dos horas de grabación, a cargo de M. Barrero

CONTAR HISTORIAS CON DIBUJOS. ENTREVISTA CON AZPIRI

Abordamos a Azpiri en Expocómic, en su presentación del *Mot* editado por Planeta, tras haber pactado una entrevista y haber redactado un buen surtido de cuestiones. Casi no conseguirmos tenerle el tiempo necesario, porque él había quedado para comer con Alex Niño, pero por fortuna los planes cambiaron y finalmente acabamos comiendo juntos y charlando durante dos largas y jolgloriosas horas. He aquí el resultado.

Tebeosfera: Cuéntanos ¿Por qué *Mot* aparece ahora editado por Planeta-DeAgostini?

Azpiri: Como sabéis esta serie comenzó publicándose en *El País* y luego en unos libros de una calidad entre regular y buena, unos libros que se vendieron muy bien (algunos números incluso resultan ya muy difíciles de localizar) y, claro, agotada la tirada, se comenzó a pensar en una reedición, pero con idea de sacar Mot en libro con algo de mayor calidad.
qu
T: Como en Francia...

A: En Francia lo habían sacado, sí, es verdad, con mayor calidad, en un libro bien editado, pero allí no lo llamaron Mot, lo llamaron *Monster*, y luego salió la serie de televisión que sí se llamaba *Mot*. En fin, desde ahí, visto que el personaje había funcionado bien en varios ámbitos, surgió esa necesidad de reeditar el material en España. Además, yo tenía la experiencia acumulada de mucho tiempo en muchos salones o en sesiones de firmas de que, cada vez que firmaba un libro de Lorna, la gente me pedía "un Mot para mí", "un Mot para mi padre", "un Mot para...", y estaba aquello de la vuelta del gusto por las cosas de los ochenta, como los videojuegos, que yo ilustré muchos. Entonces planteé volver a sacarlo y lo ofrecí a varias editoriales, entre ellas Norma, que era la editorial para la que yo estaba trabajando.

T: ¿Por qué no acogieron ellos este proyecto?

A: Bueno, lo vieron como un producto en una línea infantil, y no era eso lo que ellos querían en esos momentos, así que se lo terminé ofreciendo en el Saló de Barcelona a Planeta. Aceptaron y yo quedé tranquilo. Pero es que Planeta llegó con otra oferta, me dijeron: queremos *Mot* y queremos toda tu obra. Me ofrecieron una oferta por reeditar toda mi obra, no sólo las historietas de Mot, y pactamos también seis libros nuevos. Es decir, se va a publicar todo lo de *Mot*, el primer libro ahora, el segundo en abril; se va a publicar *El bosque de Lump*, que salió por entregas en *El Pequeño País* y que jamás se había publicado en libro, y que son setenta páginas, un libro gordo. Se van a sacar los libros de *Lorna* de tres en tres, partiendo de todo lo antiguo. De ciencia ficción sacaremos: *Pesadillas, Otros sueños* y *Despertares*. Y ahora estoy negociando con ellos otro planteamiento que me está pidiendo la gente: las portadas de los juegos de ordenador, porque los aficionados a estos juegos los tienen en tamaño muy pequeño, el de las carátulas de entonces, y desean tenerlos en mayor tamaño, con las imágenes reproducidas a mejor calidad. Será un libro que se llame *Spectrum*, en homenaje al ordenador aquel con el que todos empezamos. Sólo con esto vamos a tener un año intenso de preparación y publicación de lo que ha sido toda mi obra.

T: Suponemos que con proyección exterior, ahora que Planeta quiere publicar simultáneamente en Francia y en Italia.

A: Sí, *Mot* se publicará en Francia e Italia simultáneamente. Además de que la serie en Italia es conocida, ten en cuenta que allí se emitió con cierto éxito la serie de animación de 26 capítulos de duración. Y lo mismo hizo Canal Plus de Francia. Aquí en España se ha emitido poco o se ha visto poco, en algún canal de poca difusión. Pero en EE UU, por ejemplo, también disfrutó de mucho éxito en el Disney Channel, fue tremendo. Y por eso no me ha sorprendido estar en Francia y firmar mucho libro de Mot, bueno, de *Monster*. En Italia no ha salido nunca en álbum, aunque sí en revista, y esperamos que funcione también muy bien.

T: ¿Qué te dice a ti el título que hemos escogido para este número de Tebeosfera, la 'generación del compromiso'?

A: Bueno, pues que es un nombre escogido. Como cuando hicieron aquello de la *Generación más guapa* los de Asturias. Hombre, está gracioso, bien. Pero hay que aclarar que yo no soy de esa generación en la que estaban Giménez, Usero o Beà o Font, yo soy posterior. Yo era un admirador completo de Carlos Giménez cuando empezaba.

T: ¿A ti nunca te interesó hacer cómic social o político? Lo digo por la época en la que comenzabas, los primeros años de la transición democrática.

A: Me he comprometido políticamente en algunas cosas en mi trabajo, pero con el cómic no. Sí que me interesa el compromiso social: hacer otro tipo de obra orientada hacia lo social. Estoy hablando con Ricardo por si tenemos tiempo y hacemos algo en blanco y negro, en un estilo completamente diferente, más moderno y que me permita a mí coger aire.

T: ¿Qué opinas de autores como El Cubri o Carlos Giménez, en cuya obra la principal motivación era el compromiso?

A: Yo me comprometí en aquella época lo que pude. No como Carlos, que se comprometió mucho más, efectivamente, quizá demasiado; pero fue porque tuvo una infancia muy distinta a mí, unas vivencias muy diferentes y que le marcaron. Yo añoro todo ese tipo de trabajo que hacía Giménez, *Hom, Koolau*, que eran obras comprometidas y acojonantes al mismo tiempo, magníficas. Es decir, no porque fueran trabajos de fuerte componente ideológica sino porque eran magníficas como ejercicios de narración, y a la vez con un dibujo inolvidable, extraordinario. Y no es que Carlos sepa contar las historias, es que es el mejor narrador de historietas que ha existido nunca. Toma lo justo para el guión, lo que necesita. Es, junto con Will Eisner, el mejor contador de historietas de la historia mundial del cómic.
Porque en esto del cómic hay que saber narrar, sino el cómic se queda en nada. Bueno, y saber dibujar, y saber montar. Pero si no sabes contar una historia con dibujos no haces una buena historieta.

T: ¿Y cómo se aprendía aquello, por entonces?

A: Siempre digo que yo, como otros compañeros que dibujábamos por aquel entonces, vengo de una vieja escuela: de la *Escuela de Dibujar*. Por entonces había muy buenos dibujantes. Dibujantes que eran pedazos de artistas: Víctor de la Fuente era inmenso. Esos caballos... Pero el aprendizaje se hacía copiando. Nos influyeron todos los dibujantes, y de ellos aprendíamos copiando y fijándonos. Yo me copiaba las historietas del F.B.I. de Bermejo, completas, por ejemplo; las copié tebeo a tebeo. Más tarde, todos copiamos a Breccia, y así. De Breccia a mí me gusta mucho *Mort Cinder*, una de las obras maestras de la historieta, esas por las que no pasa el tiempo.

T: Entonces, ¿te consideras un autor clásico?

A: Bueno, en cierta medida sí me considero un autor clásico, debido a los años que llevo trabajando. Cuando llevas más de treinta te consideras. Pero sigo en la brecha y trabajando con igual ritmo, ¿eh?, porque resulta que soy bastante inconformista con mi trabajo. En mi obra hay muchos cambios, porque me canso pronto de seguir haciendo siempre las mismas cosas. Por ejemplo, cuando firmo cambio constantemente de instrumento (lápices de colores, rotulador, lápiz), me gustan los cambios, suelo dar al aficionado cosas diferentes. Cuando he estado en EE UU ya era el colmo, me venían los aficionados con su *sketchbook* y me pedían un día una cara, al día siguiente el cuerpo entero, siempre venían pidiendo variedad. Tu público te exige cambiar un poco.

T: Y vaya si has cambiado desde *Trinca*.

A: Es verdad, cuando mis hijas ven mi primera portada para *Trinca* se mueren de la risa. Cuando yo nací –artísticamente- en *Trinca*, tenía 23 años. Hombre, era joven, pero no empecé tan pronto como los de la generación esa. Yo procedía de una carrera de músico que se frustró, pues yo estuve muchos años estudiando piano. Pero yo quería dibujar. Y la verdad es que la evolución desde ese primer material hasta los últimos publicados es una barbaridad. Y eso pasa con todo mi trabajo: Lorna, desde los primeros guiones que hice con Carlos Cidoncha, ha cambiado mucho. El mismo Mot ha evolucionado muchísimo desde las primeras páginas que hice hasta hoy. Cuando fui a *El País* de hecho yo no quería hacer Mot, ellos querían que hiciera algo para niños, una entrega cada semana, de corte muy infantil y tal. Pero yo llevaba un póster de un monstruo, si no recuerdo mal, de mis ilustraciones para Dinamic (un juego de ordenador), que era un monstruo que estaba enjaulado y otro saliendo de la jaula. Alguien de *El País* sugirió lo de un monstruo con un niño e hice unos bocetos del primer Mot, que era espantoso, pero presenté el proyecto y les gustó. Me pedían en principio cuatro páginas a la semana, una barbaridad, y les pedí un guionista. Yo escogí a Nacho, que presentó una idea maravillosa para el personaje y que, a partir de ahí, funcionó de maravilla.

T: O sea, conviene tener un estilo propio, personal, pero al mismo tiempo ser capaz de adaptarte al mercado.

A: Yo me adapto muy bien al mercado, soy un 'todoterreno', je, je, pero siempre con mi estilo. Yo creo que lo más necesario para esto es, en principio, saber dibujar. Hay un fenómeno en los EE UU que se llaman comisiones. Lo que yo hago aquí gratis, dibujar un personaje para un aficionado en una dedicatoria, allí se cobra. Y claro, las comisiones se pagan dependiendo de lo que hagas, de lo que te esmeres y de lo que seas capaz. Y si me piden un Batman, yo hago un Batman, si me piden Catwooman, pues Catwoman, si Doc Savage, pues como me he leído todas las novelas de Doc Savage, pues sale bordado, etc. Y alguno se llega a sorprender cuando me viene y me dice: ¿Pero usted me puede dibujar La Sombra (The Shadow)? Y les digo, pues sí; y se asombran. Esto es gracias a la capacidad de dibujar, de ver las cosas, y de saber adaptarse.

T: Aparte de que tú eres buen conocedor de la cultura popular en general, por ejemplo siempre has sido bien conocedor de la ciencia ficción.

A: En los setenta yo era un gran lector de ciencia ficción, desde niño me había empapado con todas las novelas de Verne, la novelas de Burroughs, todas las novelas de Doc Savage; siempre me ha gustado el género. De hecho me reunía con un colectivo de dibujantes en los primeros setenta en Madrid. Te cuento como fue. Hubo por entonces una novela que me interesó muchísimo, se titulaba *Apólogo del niño marciano*, de Carlos Buiza. Era 1970. Carlos Buiza ten en cuenta que ha ganado unos premios en televisión, hizo algunos episodios de una serie, era un gran escritor. Y el cuento aquel me gustó me lo dibujé. Y me enteré de donde vivía. Y un día fui a verle y se lo enseñé. No tenía nada que ver con todo lo de El niño marciano que saqué en *Trinca*, y que terminé incluyendo en lo de *Alpha Cosmos*. Descubrí en Carlos Buiza a un tío maravilloso y él fue quien me invitó a asistir a las reuniones, cada viernes, en Atocha 12, allí nos reuníamos con escritores como José Luis Garci, Saiz Cidoncha, o con críticos como Antonio Martín, un montón de gente que iba por allí. Entonces fue cuando conocí a Cidoncha, y aprendí a hacer guiones en aquel contexto.

T: Y también la fantasía heroica. Lo digo por la cubierta que hiciste para el libro de J. Martín Lalanda.

A: Sí, recuerdo aquella ilustración para el libro de Tiempo ediciones, *La canción de las espadas*. Era un Conan zurdo. Un Conan zurdo con un tentáculo detrás. Lo cierto es que yo he dibujado de todo. Se me asocia con el erotismo, pero he dibujado ciencia ficción, fantasía, infantil, cosas del oeste, cosas de guerra incluso. Para ESCO hice ciencia ficción de corte infantil, por ejemplo. Estuve, también, seis años trabajando para Italia, haciendo 240 páginas todos los meses de cómic erótico. Aquello sí que fue una escuela: o aprendes a dibujar o aprendes a dibujar. Más que nada porque te pasabas todo el día dibujando. Imagínate si era volumen de trabajo que no podía borrar. Cuando tenía que ponerme a borrar el lápiz de las páginas me tenía que ayudar mi familia, mi mujer y mis hijas, y se llenaba el suelo de esa pelusa de goma. Je. Yo cogí la experiencia de dibujar bien a las tías ahí y tras ser invitado a ello por Víctor de la Fuente, que era el que trabajaba para Italia en este tipo de tebeos. Un día viene y me dice: Oye, ¿tú has dibujado tías? Y, yo, pues sí. Pero claro, yo es que a todo digo que sí, pero en realidad no había dibujado una mujer en mi vida. Pasé noches enteras dibujando mujeres, cogiendo fotografías para documentarme y eso. Que fue difícil, porque por entonces no tenías de dónde coger fotos de tías. Nosotros nos las arreglábamos porque los italianos venían una vez al mes a recoger el material, las páginas originales dibujadas por nosotros, y traían consigo revistas porno italianas que nos dejaban. Hablamos del año 1974-1975, o antes. Aquí, en España, aunque ya no era lo de antes, no encontrabas una tía en pelotas de ninguna manera. De ahí, de esa experiencia, me vino la facilidad de dibujar mujeres. Y, claro, cuando me ofrecieron hacer un proyecto como el de Chiqui [de la Fuente], el de *Muerde*, pues salió rodado. Y cuando me ofrecieron, más tarde, trabajar en una serie de ciencia ficción con elemento femenino, pues fácilmente salió Lorna.

T: ¿Podría decirse, entonces, que tu estilo aflora entre desde tu primer deseo de hacer una obra personal, como *Alpha Cosmos*, hasta que coges pericia con el dibujo alimenticio para Italia?

A: Por narices fue en Italia donde empecé a aprender a dibujar. Mis referentes en aquella época eran los de todos, gráficamente yo heredé algo de Sió, Maroto, yo venía de leer las *Aventuras del F.B.I.*, que me apasionaban, las *Hazañas Bélicas*, de Boixcar, y cuando empezó a haber cómic adulto, que fue cuando Sió comenzó a hacer aquellas cosas... buf, todos queríamos dibujar así; y Maroto me gustaba mucho, pues era muy elegante. Y estaba Víctor de la Fuente. Víctor fue mi maestro, yo quería dibujar como él, claro está; y hay algo que le agradezco mucho: que se fuera a París. Si Víctor de la Fuente no se llega a ir a París, yo hubiera terminado dibujando igual que Víctor de la Fuente, porque le seguía a pies juntillas. Era una persona muy marcada dibujando, me enseñó todos los trucos de la profesión, todo. Con él aprendí muchísimo y es una de las personas que más respeto le tengo dentro de esta profesión. Gracias a él comprendí también que el estilo hay que buscarlo dentro. Cuando dibujaba para Italia ya no tenía tiempo para fijarme en otros autores, porque era mucho trabajo el que había pendiente y tienes que tirar para delante y dibujar, y dibujar, y dibujar. O sea, que fue marcando mi estilo el aprendizaje.

T: Cuando el *boom,* publicas en Toutain. Muchos obtienen pronto edición en álbum, pero tus trabajos tardamos seis años en verlos publicados con formato libro.

A: Esto fue consecuencia, en parte, porque por entonces yo estaba trabajando mucho para Italia, que se ganaba mucho dinero allí, pero al mismo tiempo yo quería ser Autor, con mayúscula, vamos, que quería hacer algo por lo que fuera reconocido en la profesión. Saqué tiempo como pude para publicar mi primer libro –si no contamos Alpha Cosmos- de carácter más personal, el que se llamó *Zephyd* [pronunciado: *cefid*]. Conseguí hacerlo y me saqué esa espinita.
Sobre aquel *boom* que hubo... se debía a que comenzó a entrar mucho material. Revistas de cómics como *Tótem*, donde había autores como Moebius, y otros que no conocíamos, pero la mayoría no eran nuevos. En realidad, en España, en lo que se llamó el *boom*, la mayor parte de los autores que había ya llevaban una trayectoria larga, algunos eran muy conocidos en Europa, o como ilustradores. Maroto o Sanjulián, en EE UU, rompían. Enrich, Auraleón, eran dibujantes geniales que tenían mucha aceptación en el mercado extranjero y que también fueron muy seguidos aquí, en aquellos tebeos de terror como *Vampus, Creepy*, etc. (Auraleón es uno de nuestros dibujantes más interesante, a mí me gustaba muchísimo, pero intento buscar cosas por internet de él y no las encuentro). Empezaron a nacer un montón de revistas en aquel pequeño *boom*, que se veían como un mercado amplio, que rápidamente se saturó. Luego surgieron bastantes otras revistas que intentaron sumarse al *boom* pero que eran de evidente peor calidad. Luego ya se publicaba cualquier cosa en el mundo del cómic y comenzó la decadencia.

T: A tu juicio ¿hubo algún cambio en las condiciones profesionales desde antes de la muerte de Franco y, luego, durante el llamado *boom*?

A: Vamos a ver: todo esto es relativo. Si lo miramos desde hoy, actualmente, los profesionales estamos cobrando por página menos de lo que cobrábamos en tiempos de Franco. En comparación, digo. La efervescencia de hoy en el mundo del cómic se debe a que hay mucho autor, mucho editor, mucha oferta; pero ni el autor cobra dinero, ni el editor gana dinero. Hay un montón de editores que se sostienen porque ganan algo de dinero con unas cuantas cosas, pero no con todos los tebeos que editan, ni siquiera con la mayoría de los tebeos que editan. Por ejemplo, Navarro, que da con una licencia como Naruto y con eso sobrevive, pero con otros autores está perdiendo dinero. En aquel tiempo hubo un *boom* pero al mismo tiempo que hubo aquel *boom* ciertos grandes autores fueron perdiendo su mercado y sus posibilidades, como Auraleón, Martín Salvador, Usero... Dibujantes de aquella época, los que sobrevivieron fueron gente

como Juan Giménez, Carlos Jiménez, yo mismo. Y es una pena, porque Usero es uno de los mejores dibujantes de este país.

T: Hablemos de etiquetas. Por entonces os colgaron la etiqueta de autores de 'cómic adulto'. ¿Era más que una etiqueta?

A: En la época primera de Toutain, la de la agencia [Selecciones Ilustradas], una época gloriosa para los autores en el sentido del desarrollo en el dibujo, que además exportaban su trabajo al extranjero, éramos autores dibujantes. Luego la cosa se prometió mejor: sacaban la revista *1984*, se publicaba en la revista, sacabas un dinero por la revista, luego sacaban el álbum al cabo de un tiempo, y sacabas un dinero por el álbum, más luego si se vendía a Warren o a otros países, y ganabas dinero. Pero dentro del mundo del cómic comenzó a decirse aquello de 'el cómic es un arte', y... fue un grave error: el cómic es una industria. Yo creo que de alguna manera, el culto de Toutain a eso del arte, pues no. Si fuera así, el cómic habría que llevarlo a un sitio donde esté el arte, un sitio especial, y por eso acabó en las librerías especializadas. Las librerías especializadas, como en Madrid, que puede haber veinte, no absorben todo el material que tú puedes vender, todo lo que se produce. Entonces se vendía muy bien el cómic en el quiosco, pero paulatinamente se fue perdiendo. Por eso ahora los editores quieren a toda costa entrar en las librerías normales, y en las grandes superficies, y tratar de imprimir en tapa dura.

T: La 'novela gráfica' responde a eso. Es una etiqueta comercial más.

A: Está la cuestión del formato. Ahora se está poniendo de moda la compra del *retapado* o el tomo gordo. No es lo mismo regalar un tomo así [señala a un álbum tradicional] que un tomo como el de *Mot* [un grueso libro], que es un Señor Regalo. Además, como el comprador ya no puede ir todos los meses a la librería especializada, lo que le interesa es comprarse el *tocho* de una sentada. ¿Qué ha salido todo lo de Moebius? Me lo compro, y ya no tiene que volver al mes siguiente a comprar el material. Esto tiene una implicación problemática: para obras de nueva producción, el dibujante cobra menos; por un álbum que cobraba antes ahora tiene que realizar tres. Pero es que el mercado es así. El mercado cambia y el autor tiene que estar al día. En compensación hay otras cosas, por ejemplo la venta de originales, que ha proliferado fuertemente con internet; así, yo ya hago un cómputo de lo que gano por una página pero contando también lo que obtendré por la venta del original posteriormente. Y así me van saliendo las cuentas

T: Durante mucho tiempo difundías tu obra a través de la agencia Norma ¿cómo trabajabas para EE UU actualmente?

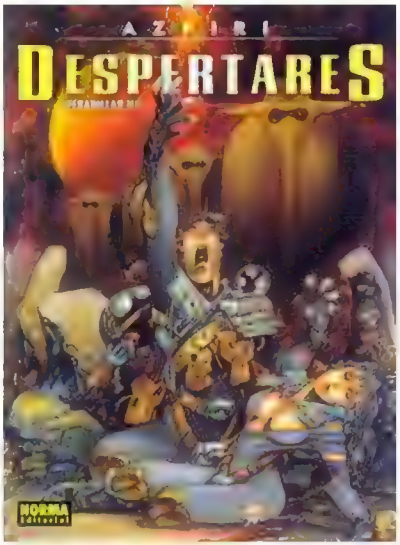
A: Antes todo lo gestionaba a través de agencia Norma, que hacía todos los tratos con editores y entidades. Actualmente estoy trabajando con Planeta y supongo que del mismo modo se ocuparan de estos asuntos. Heavy Metal me compra el material directamente, porque llevo muchos años trabajando con ellos. Y al principio yo me vendía sólo. Cuando fui por primera vez a la redacción de Heavy Metal, en los EE UU, pues yo no sabía hablar inglés: yo era de los de 'Jau' y 'Jelou'. Recuerdo que cuando quise hablar con el director de Heavy Metal la secretaria no me entendía nada de nada cuando me presenté en las oficinas, y tuve que enseñarle los álbumes míos de Lorna para que me entrevistaran. Pero ni con el director nos conseguíamos entender, ni Eastman sabía español ni yo inglés. Al final cogimos a un vecino para que hiciera de intérprete y acabé vendiéndole los dos libros que llevaba para enseñarle.

T: Lo sorprendente es que eres uno de los españoles más conocidos en EE UU.

A: Lo cierto es que sí, en EE UU me quedé sorprendido en San Diego, porque yo quería conocer a Jim Lee y otros autores así, de renombre, y cuando coincidimos me confesaron que eran ellos los que deseaban conocerme a mí. Estuve en Seattle, en San José y en San Francisco y me sorprendió que, de hecho, me están preparando un libro homenaje de Lorna, con dibujos de grandes dibujantes americanos, lo cual me vuelve loco, y espero que Planeta lo rescate cuando sea editado en América.

T: Mucha obra tuya está allí en los catálogos eróticos. ¿Has tenido algún problema de índole moral con la industria de EE UU?

A: No y sí. Con el erotismo o con asuntos morales es diferente para cada país. En Italia, por ejemplo, no es que tuviera problemas con el erotismo. Yo tengo una historia en el álbum *Despertares*, que era de unos robots que al final eran crucificados, de la que tuve que eliminar la crucifixión si no quería evitar tremendos problemas con los italianos, pues decían que yo me estaba metiendo con la religión. Cada uno que piense como quiera. Otro tema parecido me pasó con una historia en la que aparecía la Sábana Santa, bueno, en Italia hubo unos problemas tremendos con esa historia. Y cuando surgen estas cosas, directamente no te publican. En EE UU lo de la censura está a la orden del día, pero tan pronto te encuentras con una empresa que una portada no te la publica porque la chica adopta cierta postura, y le ponen velos o añadidos, o bien la desestiman, o, luego, vienen los de *Penthouse* y te remiten un guión increíble, que yo pensaba que no lo iban a publicar de ninguna manera; y se publica. En EE UU todo depende.



Con lo de Penthouse tengo una anécdota que merece la pena. Yo quería trabajar con ellos y concerté una cita en la sede de Penthouse. Yo me dije: Buf, la Penthouse, con esas piscinas llenas de chicas. Fui a Nueva York, a la redacción y no vi nada fuera de lo normal: me acerqué a una mesa, tras un pasillo. Digo: Soy Azpiri y me dicen pase. Y yo me digo, ya verás, ahora paso y aparecen las chicas por aquí, por allá. [risas] Y entro en una habitación y luego me llevan a un pasillo estrecho. Y al fondo del pasillo hay una mole de dos metros de ancho por dos de largo, diciendo "Aspeiriiii!", o algo así: una mole que ocupaba todo el pasillo, delado a lado, y que venía avanzando hacia mí; y cuando llega me estruja y me dice: Welcome, welcome, vamos a mi despacho. Y yo me digo: ¡zas!, ¡el despacho! ¡donde están las chicas!. [risas] Pero el tío me lleva a un despacho pintado de negro, completamente pintado de negro, con un sillón viejo con un muelle que salía para fuera, como en los dibujos animados (era de su abuelo, me dijo). Y ya viendo yo que no había chicas, le mostré las láminas y escogió. Le enseñé unas portadas para lo del os juegos de ordenador y me dijo: ¿Cuánto? Le interesaron mucho aquellas ilustraciones, y me las pagó muy bien, pero no se publicaron nunca: El tío se tiró a los dos meses por la ventana. Se suicidó. Con aquella mole, todavía estarán limpiando, digo yo. [carcajadas]

EE UU es diferente. Cuando hice el portafolio de *Heavy Metal* tuve problemas con alguna postura. Pero, al mismo tiempo, estaba publicando unas barbaridades tremendas con *Penthouse*. De todos modos no he sido un autor que haya tenido muchos problemas con la censura.

T: Tú usas el erotismo como recurso para contar las historias que quieres contar, como en *Reflejos* u otras obras tuyas... ¿Es el erotismo un medio antes que un fin?

A: Ciencia ficción, erotismo, los géneros son medios para contar lo que quieres contar. Yo he utilizado mucho el erotismo pero en ocasiones he tenido que cambiar, porque acabas harto de utilizar el mismo tema o los mismos recursos. Eso es lo que me ocurrió cuando hice *Despertares*, que yo quería hacer otra cosa. Pero lo cierto es que lo que mejor funciona en el mercado es el erotismo, esta es la realidad. Cuando vendo un original vale más dinero cuantas más tías desnudas haya en una página. Y, claro, según va pasando el tiempo, por fuera te vas encasillando en un terreno, que a mí no me agrada porque yo quisiera cambiar. Me tienen encasillado. Pero eso sí: el erotismo yo lo trato de una manera diferente, siempre en un terreno puramente erótico, porque no he tocado el porno nunca; la pornografía no me interesa para nada. Trato el erotismo como un juego, usándolo como una forma de contar cosas, de contar historias, pero es verdad que llega un momento en que te cansas. Hace cuatro o cinco años que hice *Despertares*, me concedí un año de descanso porque acabé saturado. Ya no sabía como dibujar a las mujeres, las había dibujado de todas las posturas posibles que se pueden dibujar. Por un lado es bueno, porque aunque estoy

encasillado ahí tienes que tener en cuenta que dibujantes de historieta hay muchos, pero dibujantes eróticos, reconocidos, en el mundo, realmente hay pocos. Hay muy pocos dibujantes que dibujen realmente bien a las tías: Manara, Serpieri, Bernet. No hay demasiada gente que trabaje el erotismo y las mujeres, y se supone que por eso te piden más de ese género. Lo que es innegable es que tienes un público muy fiel: siempre que llevo originales a los salones o para mostrar a los editores llevo eróticos, porque sé que los voy a vender muy bien.

T: El erotismo es como un anzuelo y luego llevas al lector por donde te da la gana. Como ha pasado con Lorna, que transparenta tu hastía por el erotismo en las últimas entregas.

A: Es el reclamo, en efecto, porque lo que yo quiero es contar ciertas historietas. Ten en cuenta que no sólo hago erotismo, también hago cosas para niños. Hay veces que he estado dibujando al mismo tiempo cosas eróticas e historietas para críos. *El bosque de Lump* fue por ejemplo simultáneo a los episodios más calientes de *Lorna*, también he hecho animación mientras dibujaba erotismo. Eso me sirve a mí un poco de descarga. Lorna ha cambiado, aunque sigue vendiendo igual de bien. Lorna, cuando nació, nació en plena "apertura de tetas", cuando ibas al quiosco y no veías más que tetas por todas partes. Lorna nacía en *Mastia*, una revista de tetas, en la época de la apertura. Ojo, apertura pero también con algunos problemas con la censura, lo que yo no me esperaba. Por ejemplo, hicimos lo de *Muerde*, y tuvimos problemas con la censura. Me llamaron de la comisaría un día y yo me lo tomé a cachondeo, porque Juan Antonio de Blas a veces me llamaba a casa y me gastaba la broma de que me llamaba el 'comisario Mendoza'. Y un día fue cierto: me llamaron de la comisaría de Madrid: oiga, que le llamamos de la comisaría, y yo les dije: sí, hombre sí, gilipollas. Oye, no, que venga usted, que esto es en serio, que es sobre una historieta erótica que ha hecho usted sobre el Quijote. [risas] No pasó nada, claro. [cl´c para ver la página motivo de la llamada, publicada en la revista erót´ca Rampa en 1978]

Lorna salió en dos primeros libros, que los sacaron los de Norma, y luego estuve cuatro años sin publicar nada de Lorna. Y luego empecé a trabajar también el color, el color directo. Y luego me hice otro libro de ciencia ficción, en el cual hice una escena que cuando la retomé se convirtió en una historia de Lorna, que era de monstruos y a todo color Y ahí seguía con el erotismo un poco, pero según he ido avanzando me he ido hacia la aventura. Ahora estoy haciendo un guión con Miguel Angel Vivas, porque mi idea de futuro es hacer tres libros de Lorna con tres directores de cine. El primero ya lo tengo, Vivas, que fue el director de la película de *Reflejos* [Ensueño Films, 2001], un gran director y gran escritor. Voy a ver si convenzo a Alex de la Iglesia para que me haga otro guión. Y a Santiago Segura y...

T: Aquella polémica con De la Iglesia, con lo de *Plutón BRB-Nero* se arregló finalmente, suponemos. ¿Qué pasó?

A: Sí, sí. Una vez estando en casa con M.A. Vivas, me llaman de Palma de Mallorca y me dicen: ¿qué opinas de la Lorna de Álex de la Iglesia? Y digo, pues no sé: ¿Hay una Lorna de De la Iglesia? Sí, sí, mira en la página web. Miro y en efecto, hay una chica rubia con una pistola a la cintura y, bueno, no le doy mucha importancia. Yo en esa semana me voy a La Coruña y al día siguiente, en el hotel, en una página de *La Razón* leo que pone "El cómic es mejor" y leo: "El cómic de Azpiri, en el que se ha basado la serie (...)" Y me digo ¿qué es esto? ¿Quién ha escrito esto? Y llego a Madrid y estando en la C4 me llama una periodista y me hace una entrevista por teléfono. Le digo que no he tenido ningún contacto con los autores de la serie y que Planeta-DeAgostini me ha comprado los derechos y no sé qué pensará de todo esto. Y me pregunta si he pensado en demandar a Álex de la Iglesia. Y le digo, no, hombre, tendré que esperar a ver de qué va todo esto. Y la verdad es que [De la Iglesia] podría haberme llamado por teléfono. Después se lo dije: erótica, de ciencia ficción, ¡y la llamas Lorna! ¿qué esperabas? El fin de semana me llama mi yerno y me dice que yo he interpuesto una demanda contra Alex de la Iglesia por plagio. Digo, pero ¿¡dónde ha salido esto!?. Y me dice, a toda página, en color, en *La Razón*. En efecto, lo veo a toda página. Y es cuando me meto en el foro

de Internet y el tema ya se había disparado: unos acusaban a De la Iglesia, otros llegaban a acusarme a mí de plagio (por un dibujo inspirado de la imagen de Shwarzenegger que apareció en un juego de ordenador ¡que resulta que había hecho Luis Royo! [risas]) En el foro ese hasta habían metido a Royo por medio; unas cosas tremendas. Yo ya me lo tomé a risa, pero claro el asunto se disparó de mala manera y en los foros pasa que, como entres al trapo, te comen. Entonces por la noche De la Iglesia escribió una carta dirigida a mí en la que aclaraba las cosas, y yo pienso una carta en la que sea todo correcto, para los foros, no para Álex de la Iglesia. Y la hice. Pero al final siguieron machacando en el foro: que si yo también había copiado en no sé cuándo, que si todo era una estratagema de De la Iglesia pactada conmigo para conseguir publicidad, ¡tremendo!. Finalmente, De la Iglesia me dio gracias por todo, me invitó al rodaje, y todo quedó en que era homenaje y no plagio, aunque hubo algún capítulo especial dedicado a ella, a *su* Lorna, que... con esas tetorras, con la pistola, con el androide... en fin, que cantaba. Al final le confesé: macho, lo que más me jode de todo es que no me has llamado para hacer el casting. [risas]

T: Hablando de cine. ¿Qué recuerdas de tu experiencia con Colomo?

A: Bueno, pues con [Fernando] Colomo muy bien. Cuando se hacía el rodaje de *El caballero del dragón*, estaba trabajando Ventura en el *storyboard* y en el diseño de la nave, y faltaba por resolver lo del traje que iba a llevar Miguel Bosé. Fue nuestra primera experiencia cinematográfica, nos llamaron a Juan Giménez y a mí, nos contrataron como expertos en ciencia ficción y nos llevaron allí: un hangar en Castejón, con un calor horrible, pero la gente muy amable. La ciencia ficción no era el fuerte de los directores españoles de entonces. Llegamos ilusionados. Nos metieron allí. Nos dijeron: hay que hacer un traje. Pues necesitamos plastilina. Hala, a modelar. Yo recordaba que Giger, cuando diseñó a Alien dijo: quiero huesos, y llegaron camiones de huesos para que pudiera trabajar. A nosotros, que habíamos pedido plastilina nos trajeron un cacharrito de esos, pequeños, de plastilina [risas]. En fin. Diseñamos aquello, con unos tubos, con látex... y cuando llegó Miguel Bosé a probárselo por lo visto les dijo de todo menos guapos. Tampoco sabíamos como pintar correctamente el látex, no conocíamos bien las técnicas. Pero no éramos los únicos despistados: La nave había sido diseñada por Ventura, pero no sabían cómo colocarle las luces. Y nos dijeron que nos encargáramos nosotros de la nave, de iluminarla, de ubicarla. Y cuando fuimos a ver la nave un día para trabajar sobre ella resulta que ya no estaba: se la habían llevado para rodar y quedaban los hilos colgando. [risas] Pero fue una experiencia divertida. Y de aprendizaje. En España se hacen un poco así las cosas.
Recuerdo que con *Rojo Sangre,* la película de los Molina [F. Monje, 2004], pasó algo parecido. Me contrataron para hacer el *storyboard* y algunos diseños. Me encargan un *story* concreto y me pongo a trabajar en él. Antes de la fecha de entrega me llaman me dicen: oye, lo del *story*... sí, casi está a punto. NO, si ya se ha rodado la escena. ¿Cómo? Luego llegaba el montaje de la película y ¡lo cachondo es que se parecía lo que ellos habían rodado con lo que yo había diseñado en el story! [risas].
Luego he trabajado en otro proyecto de película, con Manga films, que se llama *Wolf Hunter*, la cual aún no se ha estrenado. Es una producción sobre hombres lobo de la que me he encargado del diseño de personajes, del *storyboard*, de todo ese apartado. Y eso tarde o temprano saldrá.
Y todo ese trabajo, cientos y cientos de dibujos que tengo de películas hechas, proyectos, bocetos, etc., quisiera sacarlo en uno o más libros.

T: Es la misma idea que ese futuro libro con tus ilustraciones para videojuegos.

A: Lo de los videojuegos es un mundo tremendo. He estado en una universidad y el tema de los videojuegos está de moda. Es sorprendente, cuando yo comencé no pensaba que esto iba a llegar a donde ha llegado. La verdad es que fue un comienzo sorprendente, el primer editor que me contrató para hacer estas portadas era muy joven [los hermanos Ruiz, desarrolladores de Dinamic]. De hecho, salió como portada de *El País* la semana antes de que apareciera yo con Mot en la portada de *El País* [*Semanal*]. Me llamó y, bueno, comencé. Luego me llamó ERBE, Opera, Topo, todas, todas. Luego fue aumentando el tamaño en el que yo trabajaba con las ilustraciones, pasé del DIN A4 al DIN A3, y luego a mayor tamaño. El plan, como os dije, es editar un libro, *Spectrum*, que recoja todos mis trabajos en este ámbito profesional. No sólo las portadas, que habrá como 200, también bocetos y diseños. Ten en cuenta que para los interiores

de los juegos, para los folletos de las carátulas, también dibujaba, y hay para aburrir, para hacer dos o tres libros.

T: Eso de los tamaños, de ir cambiando, ¿por qué?

A: Porque se me va la olla, je. Voy cambiando de tamaño según me apetece. Ten en cuenta que los dibujantes no estamos muy bien de la olla. Estamos todos un poco p'allá. Por ejemplo, Raúl, el dibujante de *La Razón*, también de *El País*, un ilustrador que también ha hecho historieta, es un autor como la copa de un pino. Un día me llama y me dice: ven, mira, te voy a enseñar el proyecto que estoy haciendo a ver si te gusta. Y el tío me lleva a un salón que tiene el suelo completamente cubierto por un dibujo. Y me dice: es la primera viñeta. ¡El tío iba a hacer toda la historieta con viñetas a ese tamaño, estaba completamente loco! [risas] El álbum iba a ser de 62 páginas. Lo dejó, claro. De vez en cuando nos entran locuras extrañas, y así somos los dibujantes.

T: ¿Y cómo te llevas con los guionistas?

A: Muy bien, pero cada equis tiempo suelo hacer una historia con un guionista distinto. Normalmente lo busco yo. Me gusta también cambiar en este sentido. Carlos Buiza, Miguel Ángel Vivas, todos son amigos míos. Por eso me gustaría ver qué versión aportaría otra gente con Lorna, por ejemplo. He trabajado además muy poco con guiones definitivos, me gusta revisarlo y trabajarlo, hablarlo con el guionista e introducir modificaciones. También lo hago por variar y no aburrirme a la hora de contar historias.

T: En tu carrera hubo un guionista especial: Carlos Giménez, en Cementerio Estelar. ¿Cómo se planteó aquel álbum?

A: Eso es lo más bonito que me ha pasado en la vida. Como éramos amigos y lo respeto tanto, cuando me lo propuso casi me derrito. Él me contó una historia de Argentina, de una persona que conocía un cementerio de judíos y me pareció una historia muy bonita. Y me dijo: ¿quieres que lo hagamos juntos? Dije, eso está hecho. Me dijo: yo te hago el guión y tú lo dibujas. Pues mira, respeté este guión a la perfección. Los guiones de Carlos son la leche, más que técnicos son muy intensos. Los carga con mucho bocadillo, con mucho texto. Yo le decía: déjame un espacio para dibujar, para dibujar un jequecito [risas]. Había alguna secuencia, como aquella en la que se calza un guante con el que se vengará... yo le decía Carlos: macho, tú esto lo estás viendo en blanco y negro pero yo tengo que dibujarlo en color. Y aquello era sangre, sangre y sangre. Además, que Carlos es muy preciso como guionista: una vez le comenté: oye, en una página has repetido cinco veces una palabra, esto ¿por qué? Y me aclaró: es la fórmula, es una palabra que debe quedar en el lector grabada. ¡Y era verdad! Otras veces me ponía en apuros. Decía: dibuja una esfera roja alienígena a toda página. Y yo, ¿cómo una esfera roja? Sí, una esfera extraterrestre roja. Pero ¿cómo lo hago?. Yo dibujaba una esfera y quedaba de lo más gilipollas. Y un día esperando a mi mujer en una tienda vi un árbol de navidad y vi las bolas rojas de navidad. Hice una ampliación de una fotografía y la retoqué y coloreé, sacando la esfera. Por ahí lo resolví pero, ¿y con la música extraterrestre? Me lo había puesto en el guión. Le digo: Carlos, ¿cómo es la música extraterrestre? Me dice: No sé. Extraterrestre. Tiene música, que se vea música y que se sepa que es extraterrestre; búscate la vida. Y yo decía: ¡La madre que te parió! [risas] Yo soy músico y sé como se compone la música, pero hasta que pude dar con aquel tipo de música que se mueve y se retuerce... ¡buf! Hubo dos cosas con Carlos que me volvieron del revés, pero desde luego aprendí muchísimo de técnica de guión con él.
Sin embargo *Cementerio estelar* es un libro poco conocido, que ha sido mal publicitado. A los dos años me encontré con Darias de Tenerife y me dice: ¿Pero tú has hecho un libro con Carlos? ¡No lo conocía! Lo publicitaron muy mal: un libro con dos autores como los que estaban ahí debería haber sido más conocido.

T: Lo interesante es que hay una historieta, "La fuga", de Oesterheld y Breccia, que es la misma adaptación de Jack London. Es lo mismo que contáis vosotros, pero cambiando el registro. Lo maravilloso es que de una misma obra literaria salen dos historias distintas pero ambas muy buenas.

A: Es la magia que tiene el cómic: cada autor aporta su estilo y cuenta las historias a su modo. Y salen obras diferentes.

T: ¿Qué te empujó a ser tu propio guionista?

A: La necesidad. Como dibujante cobraba poco. Recuerdo que empecé un cómic con Chiqui de la Fuente en el que yo hacía el guión. Pero al hablar con el editor nos dijeron: vamos a presentarle el guión a un profesional porque quedará mejor. Me pareció bien. Pero cuando llegó el guión, lo único que habían cambiado era el nombre de algunos de los personajes, y me dije, hombre... Empecé a contar otras historias, como las cortas de ciencia ficción y así, practicando, he seguido trabajando. Pero lo cierto es que el guión me cuesta muchísimo trabajo, yo prefiero que me lo escriban.

T: Por lo que sabemos, sigues dibujando con herramientas tradicionales, analógicas.

A: Así es. Yo, el ordenador, lo justo. Dibujo a mano y luego escaneo (en casa, aunque el álbum sexto de Mot, que es más grande, me lo está escaneando Planeta). En EE UU vendo los originales de maravilla si trabajo en color directo. Lo que yo hago en color tardaría mucho más, como cuatro veces más, si lo hiciera en el ordenador, no me compensa. Sigo trabajando así porque es la fórmula con la que estoy yo asociado el público me lo pide así. Hay mucho americano que ya no vende originales, va vendiendo cedés. El problema es el espacio. Yo no conservo todos los originales, no los tengo porque ocuparían mucho espacio en casa. Recuerda, cuando hacía más de 200 páginas mensuales para Italia, ¡eso no había quien lo conservara! Y lo peor no era lo mío. Víctor de la Fuente, que tenía los cojones más gordos que los míos, se hacía ¡500 páginas mensuales! Los cómics de *Mortimer* eran. Gracias a Dios, los italianos no devolvían los originales [risas] Durante todos estos años he tenido los originales repartidos en la redacción de Norma y en casa, ahora tengo que recogerlos todos y bueno, es una locura. No me caben.

T: Si no los devuelven, ¿hay algún tipo de arma común para reclamar páginas originales?

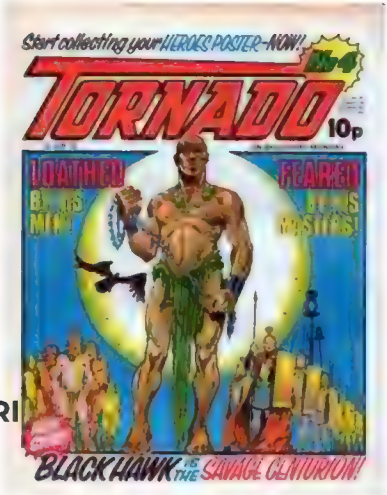
Yo en los originales suelo poner en el reverso un aviso, un 'warning', de que el original no se podía despegar del cartón en el que estaba situado, ni fotocopiarlo, que pertenecía como obra al autor, y que sería devuelto al autor tras su uso por el editor, etc. Los americanos de Heavy Metal me han devuelto bien las cosas, pero en Penthouse se han quedado algunos, tendré que reclamarlos. Sobre pleitear... no he tenido que llegar a eso nunca. Cuando reclamo los originales suelen responder. Ahora, en España, hay una agrupación que se está formando que se ocuparían de cosas de estas, de la defensa de los autores. Pero generalmente el autor se ha movido solo, siempre a título personal, para resolver estos problemas. Por fortuna el reconocimiento de la obra, de los derechos de autor sobre los originales, es batalla ganada desde hace tiempo. Los originales no son negociables, nunca son negociables. Cuando vendo un original para la persona le digo: tú tienes el original, pero yo tengo los derechos de reproducción. Es mi patrimonio, es lo que yo tengo. Judicialmente tuve un follón con el estudio de Francia por los derechos de Mot, pero por razones contractuales, que dejo siempre en manos de los abogados. Estos asuntos son siempre delicados, por eso no me apetece nunca entrar a poner pleitos.

T: Terminemos con Mot, ya que empezamos con él. ¿Cómo fue el salto a la animanción?

A: El asunto de la televisión fue otra casualidad. Cuando estaba con *El País* surgieron posibilidades de hacer Mot en dibujos animados y empezamos a manejarlo por *El País*. La idea a *El País* le parecía maravillosa. Pero *El País* es un monstruo enorme que le pisas la cola y hasta que ese mensaje le llega al cerebro tarda mucho; y esto tardaba, hasta que nos cansamos. Lo sacamos de *El País*, que fue cuando yo rompí con *El País*, y se los dimos a unos agentes, y en poco tiempo lo sacaron a Francia a un estudio de Francia [L'Studio-Canal Plus]. Nos pagaron muy bien, abordaron el piloto, lo hicieron, se siguió con la serie... yo quería participar con ideas nuevas, pero finalmente perdí el control. El control de los dibujos animados es muy complicado, porque hay muchas personas implicadas. Y cuando a mí me llaman para invitarme a ver los dibujos animados en Francia digo, chico, esto no es lo que yo había hecho. Bueno, yo he visto *Mot* hoy de nuevo y se salva, pero la traducción que hicieron aquí en España es espantosa. El niño, por ejemplo, parece un histérico en la versión en castellano, cosa que en la versión francesa no ocurre. El doblaje, muy mal. La serie de dibujos animados tampoco ha salido en la televisión pública y estamos ahora en Planeta negociando para recuperarlo en DVD, y a ver. Y hay dos cosas por ahí que podrían salir pero que no voy a comentar, más un largometraje de animación, con el personaje.

T: Suerte pues.

A: Gracias.



LAS FANTASIAS OCULTAS DE AZPIRI

MANUEL BARRERO

Edición:

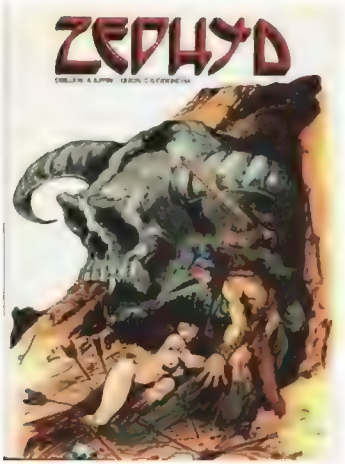
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 19-VI-2009

Resumen / Abstract:

Notas: En la imagen, la cubierta del número 4 de Tornado, fechado el 14 de abril de 1979, número que le servía para cambiar su apariencia y la de sus héroes. Aquí Blackhawk se convirtió en un prototípico héroe salvaje de los relatos de fantasía épica, como podemos apreciar en la cubierta, dibujada por un joven Azpiri.

LAS FANTASÍAS OCULTAS DE AZPIRI

Un nutrido grupo de autores españoles dibujaron historietas de espada y brujería para las cabeceras de terror de la editorial Warren *Eerie, Creepy* y *Vampirella*. Sus héroes eran guerreros sitos en mundos de fantasía en lucha contra el mal y la injusticia, cuyas aventuras encajaban con la moda del horror metafísico o la denuncia de los problemas de la sociedad.



Algunos de los más destacados fueron Esteban Maroto, que desarrolló con gran éxito allí su Dax, Víctor de la Fuente, que tradujo en sus páginas (con nuevos textos y remontajes) sus Haxtur y Haggarth, o Vicente Alcázar, que creó gráficamente al personaje de naturaleza bárbara Schreck. Azpiri, uno de nuestros autores más vinculados con lo fantástico, y cuyo estilo podría muy bien haber encajado en aquellas páginas, no desarrolló sus primeros trabajos de está índole en Warren, aunque sí en el mercado extranjero. La particularidad, en su caso, consiste en que los cómics que hizo este autor de ese género han caído en el pozo del olvido o directamente no han sido traducidos para el lector español.

Alfonso Azpiri hizo sus pinitos en el subgénero de la espada y brujería a comienzos de los setenta. Fue pupilo de De la Fuente en sus inicios en *Trinca*, luego bebió del arte de Frazetta, Alberto Breccia, Zderek Burian y de la fértil imaginación del escritor C. Saiz Cidoncha, con quien creó a *Zephyd*, una historieta de *science fantasy* sobre un guerrero nacido de la tierra y ligado a ella. Su lucha comienza cuando encuentra la civilización y, con ella, la incomprensión, la opresión y la violencia. Sus

aventuras estaban marcadas por esa lucha constante por la libertad y por cierta visión ecologista del mundo, algo poco visto en la historieta española de su tiempo. Apareció un álbum del personaje editado por Riego en 1980.

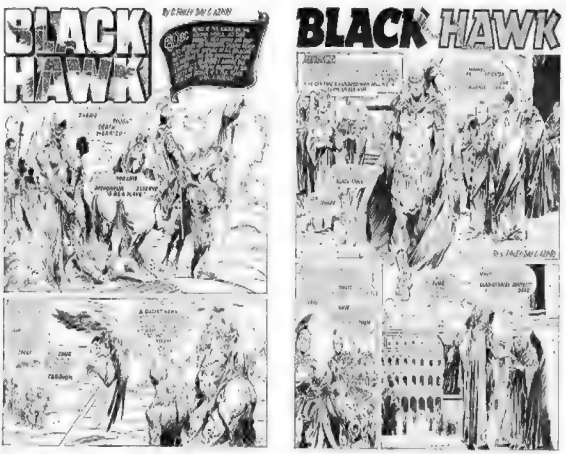
No obstante, *Zephyd* se sitúa para su autor más en el ámbito de la ciencia ficción que de la fantasía heroica, un género por el que no se sintió demasiado atraído salvo para la parodia: no podemos olvidar la obra de 1976 *Manolo el bárbaro,* una parodia pícara creada con la extensión y el estilo que exigía al editor de la revista *Muerde*, a la que seguramente iba dirigida para su edición en 1977. Manolo era la perfecta antítesis de Conan, personaje cuyas historias parodiaba: barrigudo, cobardón y con unas inclinaciones homosexuales que contrariaban a sus enemigos pero seguramente harían las delicias de los españolitos de aquellos entonces. Esta obra terminaría siendo rescatada en 2001 por Alberto Santos editor.

Segunda página de la historieta Manolo el bárbaro

Fue al final de la década de los setenta cuando Azpiri dio algunos pasos en el género de la fantasía heroica para otros mercados, concretamente para el británico. En 1978 nació una revista que iba a renovar el panorama británico de la historieta. Era un tebeo de aspecto bastante lujoso, editado por el sello IPC, que llevaba por título *Starlord.* El planteamiento de sus editores era convertir esta revista en la más directa competidora del popular título de Fleetway *2000 A.D.* pero que finalmente no pasaría del número 22, al igual que *Jet.* En el primer ejemplar de esta nueva revista se publicó la historieta "Planet of the Damned", escrita por R.E. Wright e iniciada por el dibujante argentino Horacio Lalia. Trataba de un avión que se interna en el Triángulo de las Bermudas y aparece en una tierra ignota, fuera de nuestro espacio y tiempo. Pasajeros y tripulantes son atacados por los *ab-humans* que habitan el lugar, de lo cual les salva Bosun Jake Flint, un humano con toda la pinta de Conan que les indica que el único modo de sobrevivir en este mundo pasa por adoptar costumbres primitivas. «The only way to survive is the barbarian way», dice. Verdaderamente Flint es un personaje característico de la fantasía heroica, con su taparrabos y su hacha y dotado de un salvajismo asesino inesperado, pero la extraña aventura coral que seguía a continuación, en 10 episodios, era una suerte de drama de ciencia ficción en un entorno hostil en el que los enemigos eran criaturas que escupían ácido y cabalgaban sobre reptiles voladores. A la postre, en el número 10 de *Starlord,* Flint y algunos de los pasajeros se precipitan a la Tierra a través de un agujero dimensional.

Cubierta de *Star Lord* y página de la serie Planet of the Damned, en la que participó Azpiri.

Cabe señalar que el guionista de esta historieta que firmaba como Wright era el que nosotros hemos conocido luego internacionalmente como Pat Mills y que, además de por Lalia, la obra fue dibujada por los españoles Suso Peña y Alfonso Azpiri. El mismo Azpiri, un dibujante entonces consolidando su trayectoria profesional, fue quien firmó un serial de fantasía épica que devino *science fantasy* con el tiempo. Fue "Blackhawk", personaje creado por el mismo guionista de *Rogue Trooper,* Gerry Finlay, que comenzó a ofrecerse en el número 4 del tebeo nacido en marzo de 1979 *Tornado,* también de IPC. El halcón negro al que se refiere el título es el apodo de un esclavo nubio sin nombre, oscuro y rudo, que vivió en el año 50 antes de Cristo, en los tiempos de la expansión imperialista romana. De camino a Roma salva a un mando militar y éste le otorga la libertad y el rango de oficial auxiliar de tropa de la noche a la mañana, algo inaudito. Para el número 10 de la publicación, las aventuras de Blackhawk narraban una campaña en Britania y ocupaban las páginas centrales en color. Su éxito entre el público lector le permitió continuar en las páginas de *2000 A.D.* cuando *Tornado* fue cancelada. Desde agosto de 1979, Blackhawk apareció en 34 números de esta revista temporalmente titulada *2000 A.D. and Tornado* (los *progs* 127 a 161, con excepción del 129), un total de 152 páginas que escribió el bien considerado guionista Alan Grant, con su nombre o bajo los seudónimos Alvin Gaunt y Kelvin Gosnell. Los dibujantes que se repartieron las aventuras del nubio fueron Massimo Belardinelli y Greg Guler, con la intervención del español Ramón Sola y de Joe Staton.



Las aventuras de Blackhawk eran de ficción histórica y sólo hubo algún enfrentamiento con druidas en sus primeras aventuras. Lo fantástico apareció cuando se mudó de cabecera. En su entrada en *2000 A.D.* fue raptado por alienígenas para combatir en la arena de un circo de gladiadores sito en otra dimensión. Allí hace frente a todo tipo de demonios, con sólo su espada y sin despojarse de los atavíos de oficial romano, junto con Ursa, una especie de oso antropomorfo bárbaro con hacha de doble filo. El tono que adopta la serie la convierte en una *science fantasy* paródica, con monstruos resultantes de mezclar los peluches de Jim Henson con los secundarios de *Star Wars* a través del cristal deformante de los Monty Python. El dibujo de Belardinelli, aun pecando de rigidez y sin ser extraordinario, disponía bien a los personajes para la acción y trabajaba mucho el detalle, entreteniéndose sobre todo en la descripción de las criaturas demoníacas. Con el paso del tiempo logró el italiano un clima abstruso en la historia que narraba, muy ajustado a la intencionalidad de Grant, paulatinamente más recreado en la violencia. El guionista se llevó al personaje a un escenario habitado por demonios descomunales que sólo podría calificarse como dantesco, ensombreciendo cada vez más la acción y degenerando al protagonista: desfigurado, mutilado y sin alma. Al final, el producto acabó por ser inclasificable.

El Blackhawk de los que le siguieron

2000 A.D. fue, y es, la publicación más representativa del cómic fantástico inglés. También ha sido la más longeva de sus revistas, pues aún se publica hoy en día habiendo sobrepasado la cifra de los 1.500 números. Sus páginas fueron principalmente dedicadas a publicar historietas de ciencia ficción, pero con el interés desatado por el filme *Conan the Barbarian* sus editores se apresuraron a encargar héroes de similar catadura. Por eso Blackhawk ingresó en la serie, aunque finalmente y debido a la dejadez de los editores españoles para con el catálogo de estos editores británicos, quedara aquella fantasía oculta a los ojos de los lectores españoles, y eso que fue allí donde Azpiri comenzó a demostrar su buen oficio para las escenas de acción, para los héroes nervudos y en la concepción de una narrativa ágil que le acompañaría durante el resto de tu carrera.

TRAZOS DE REALIDAD
JAVIER MORA BORDEL

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 21-IV-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Entrevista practicada al autor Luis García, centrada en su estilo y opiniones sobre el medio más que sobre su biografía y trayectoria profesional. La entrevista fue desarrollada por correo electrónico en enero de 2009. La imagen elegida para encabezar esta entrevista es un retrato de Luis García obra de José González; se trata de un original datado en 1968 que ha sido cedido en exclusiva por su propietario, García, para este documento de Tebeosfera.

Trazos de realidad. Entrevista a Luis García.

Pese a haber publicado en Tebeosfera un dossier sobre la obra de Luis García (Puertollano, 1946), que ocupó casi todo un número completo de Tebeosfera en su primera época (edición 050205, o decimo octava), hemos querido volver sobre este autor para el núm. 3 de la revista *Tebeosfera*, especial 'La generación del compromiso'. Así lo hemos querido por ser él uno de los historietistas más descollantes de aquella época, en función de su nivel de compromiso como creador, por sus aportaciones al medio, por su labor editorial y por su legado en general. Javier Mora le practicó una entrevista, que fue revisada en última instancia por M. Barrero.

Tebeosfera.- Tras la reedición de *Las crónicas del sin nombre* y *Nova 2* por Glénat muchos te recordaron como un autor 'hiperrealista'. ¿Estás de acuerdo con la etiqueta?

Luis García.- Sí, algunas viñetas de los libros que citas podrían ser hiperrealistas, sobre todo las de *Nova 2*. Pero mi propuesta gráfica tiene más recorrido. En el álbum *Chicharras* sólo hay una historieta que podría ser hiperrealista: "Janis". Las demás, entre ellas la historieta "Chicharras", no lo son.

Figuración o hiperrealismo, dos acercamientos narrativos. Página de género romántico
de 1971; al lado, página de horror para Warren realizada en 1972.

P: ¿Qué puntos de concordancia hay entre la fotografía y tu obra en historieta? ¿Crees que el movimento pictorialista de Eugéne Disdèri pudo tener un reflejo en cierta corriente de 'historietistas hiperrealistas' (llamémosles así) durante los años setenta?

R: La fotografía era (y es) para mí, un documento de referencia para solucionar ciertos problemas gráficos. Hay que tener en cuenta que el hiperrealismo, en el ámbito de la pintura, es posible gracias a la fotografía. Cuando la fotografía está interpretada con herramientas como la pluma, el lápiz o el pincel, sólo concuerdan en que ambas son imágenes, una de las cuales es referencia de la otra, pero nada más.

Porque la fotografía es emulsión de nitrato de plata, o digitalización de una captación de la realidad de manera mecánica. Mientras que el dibujo son líneas o manchas gráficas, que siempre son distintas porque están realizadas por personas. Es decir, si usamos varias cámaras de la misma marca (y modelo) sin ninguna manipulación para fotografiar a un modelo, el resultado será siempre el mismo. Mientras que si varios dibujantes parten de la misma referencia, la grafía será distinta en todos los casos.

Efectivamente, alguna fotografía pictorialista pudo tener algún reflejo en alguna de mis viñetas. En los años setenta, el fotógrafo David Hamilton que también manipulaba el objetivo con glicerina, y fotografiaba adolescentes desnudas o engasadas, influyó en la estética de Enric Sió. Sin embargo, no conozco a ningún dibujante cuya propuesta concreta partiera del pictorialismo. El reflejo que tú comentas, es simplemente una inspiración u homenaje. Hasta el momento actual, los medios de expresión siempre han ejercido influencias de ida y vuelta (unos sobre otros), dónde todos están interconectados al servicio de la comunicación, a través de la hipermediación.

P.- ¿Crees que tu estilo tendría cabida hoy en día?

R. Sí. Vivimos una época artística presidida por el eclecticismo.

P: ¿Podrías hablarnos de las técnicas que usabas para documentarte, preparar y realizar tus historietas? ¿Y cómo evolucionaste durante los años en los que te desarrollaste profesionalmente?

R: Cuando empecé a trabajar en Creaciones Editoriales no utilizaba fotografías. Empecé a usarlas cuando trabajaba en Selecciones Ilustradas. En Selecciones, casi todos usaban fotografías como referencia gráfica para dibujar historietas de romance: José González, Jorge Longarón, Florencio Clavé, Carlos Prunés, José María Miralles... Cada uno de ellos interpretaba la fotografía a su manera, pero dentro de un cierto común denominador. Jorge Longarón, con la técnica "suelta", y José González, con los rostros de las chicas que dibujaba, fueron los dibujantes más influyentes en la forma gráfica de esa época.

Quiero recordar que Pepe González, además de un gran dibujante, fue un gran amigo. Se solidarizó conmigo cuando, por un enfrentamiento que tuve a los dieciséis años con el dibujante José López Espí, Toutain me echó de Selecciones Ilustradas argumentando que López Espí era una de las "patas" fundamentales de la "mesa" Selecciones Ilustradas. Pepe se marchó también, y nos fuimos a trabajar a mi habitación, en la casa de mis padres. Durante dos días dibujábamos los dos a la vez en la misma mesita de noche: él un romance de tres páginas para la revista Valentine, yo un "Love Story" de sesenta y cuatro páginas, y mojábamos los dos el pincel en el mismo tintero. Pepe sólo podía trabajar en la parte superior de la página por el pequeño espacio (media mesita de noche) de que disponía. Para poder dibujar las viñetas de la parte inferior de la página, la giraba y dibujaba las viñetas viéndolas invertidas (yo alucinaba al verlo), hasta que pudimos comprarnos mesas de dibujo. Entonces, nos vinieron a buscar porque en Selecciones necesitaban a Pepe, porque sin él, sin sus dibujos, sin sus "coñas", Selecciones quedaba huérfana de referencias gráficas de romance, de su buen humor, de su generosidad y de su alegría

En otro orden de cosas, cuando empecé a utilizar la fotografía, la interpretaba con la grafía de entonces. No se podía hacer otra técnica, los medios de reproducción eran muy bastos; no reproducían matices y teníamos que dibujar con "líneas gruesas para la reproducción". Posteriormente, cuando ya trabajaba para Warren, y, sobre todo, para la revista *Pilote*, podía hacer más matices en mis dibujos con referencia fotográfica. Y el método cambiaba en virtud de las posibilidades de la imprenta, y de mi criterio sobre qué técnica usar para cada historia.

Breccia, o el primer impulso enamorado. Historieta publicada por ediciones Manhattan en 1963.

P: En más de una ocasión has mostrado tu admiración por Breccia. Incluso, haciendo las veces de editor, publicaste *Mort Cinder* en las páginas de *Rambla*. ¿Cuándo se produce tu primer contacto estético con el mundo *brecciano*?

R: La primera viñeta que visualicé de Alberto Breccia, fue en un cuadernillo de 64 páginas, del oeste, publicado en España por la Editorial Ferma (realizado por encargo para el mercado británico), que tenía abierto un dibujante de Selecciones Ilustradas sobre su mesa de trabajo. Era una viñeta que contenía un fragmento de una carreta de colono dibujada con amplias manchas negras, y el primer plano de una mano con un cuchillo silueteado en blanco sobre la carreta. Me dejó impresionado, daba escalofríos aquella silueta blanca que construía el cuchillo.

Años después, Carol, mi pareja, hizo un viaje de trabajo a Buenos Aires. Fue a verlo y Breccia le entregó un ejemplar de *Mort Cinder* editado en Argentina. Las páginas de la publicación tienen el tamaño de un diario de ahora. Y dedicado (yo aún no lo conocía en persona). Quedé alucinado. Durante bastante tiempo fue mi norte gráfico. Y mostrarlo a los lectores de *Rambla* fue el delirio. No podía creer que aquel

joven que quedó fascinado con los dibujos de *Mort Cinder*, pasados unos quince años lo editara en España.

Para mí, Breccia fue el paradigma del innovador. Nunca se conformaba. Siempre buscaba grafismos nuevos. A diferencia de la mayoría de dibujantes, jamás se ancló en ninguno de los magníficos estilos que creó. Murió aprendiendo. Es admirable.

P: También participaste en aquella entrevista para *Bang!*

R: No lo recuerdo claramente. Lógico es pensar que Antonio Martín nos invitó a Carlos Giménez y a mí, para que nosotros también hiciéramos preguntas a Breccia. Fue una experiencia festiva y entrañable, sin duda.

P: ¿Qué otros clásicos de la historieta han marcado tu estilo? ¿En qué sentido?

R: De los clásicos norteamericanos y franceses la construcción de la gramática del medio; de los italianos Dino Battaglia, Guido Crepax y Sergio Toppi, las soluciones estéticas y gráficas.

P: ¿Qué otros medios artísticos te han influido a lo largo de tu carrera?

R: En la historieta me han influido también: los dibujos de Heinrich Kley, Jean Ipousteguy y Antonio López García; los grabados de Rembrandt, Goya y Fortuny; la ilustración norteamericana; la pintura de Hegon Schiele, Ferdinand Holder y Bougereau, entre otros, y, sobre todo, el cine.

P: Tu forma de acercarte al medio supuso una innovación de estilo en su día ¿o fue o una renovación conceptual?

R: Primero me acerqué maravillado como un niño. Mucho después encontré diferentes estilos que conformaban mi personalidad gráfica y narrativa, que renovaban los estilos y conceptos aprendidos en Creaciones Editoriales y Selecciones Ilustradas. Y hoy lo veo con cierto asombro.

P: ¿Crees que la historieta ha alcanzado el estatus de arte? ¿Y qué piensas de este debate: sirve para algo?

R: Cuando leo, a estas alturas, que la historieta es un arte porque: "Los jeroglíficos egipcios eran historietas"... "Los iconos de la circulación son historietas", me parece bochornoso. Los jeroglíficos egipcios, los iconos de la circulación y las historietas tienen en común la condición de lenguaje específico, de signo, de icono comunicativo... La condición del arte de la historieta la caracteriza el ser un medio de expresión y comunicación de masas que, además de reproducirse, tiene originales únicos firmados por el autor, y por tanto puede entrar en el mercado del arte plástico, como de hecho hace...

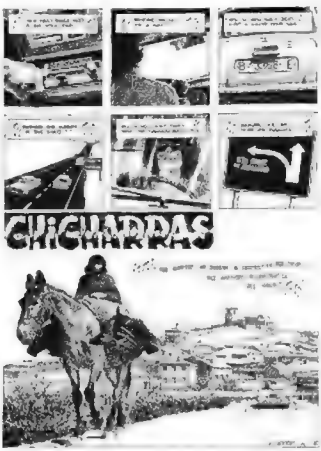
El debate está cerrado. La historieta es el noveno arte. Arte contemporáneo del arte de la fotografía y el cine. Y reconocido ya por la sociedad. Eso no quiere decir que todas las historietas que se publican sean arte. Ocurre en la historieta lo mismo que en las demás artes: no todo lo que hacemos es arte.

P: ¿Hasta que punto se puede complementar profesionalidad y visión artística?

R: Son inevitables los dos componentes. Los mejores logros de la historia del arte han sido casi todos encargos. Y los artistas conocían muy bien las posibilidades de los materiales que formaban parte de sus creaciones.

P: La asunción del 'cómic de autor' podría ser el eje que marca a los de tu generación. ¿Podemos hablar de un movimiento estético, de una 'escuela' en vuestro caso?

R: Sí, el eje que marca a mi generación es la historieta de autor. El pionero de mi generación en realizar historietas de autor para adultos con innovación formal y conceptual, en España, fue Enric Sió. Después, Enrique Ventura y Miguel Ángel Nieto que, con sus historietas publicadas en *Trinca*, me hacían reír con otro concepto del humor. Y El Cubri (Felipe Hernández Cava guionista y Saturio Alonso dibujante) que innovaron el medio con historietas situacionistas publicadas en *Zona Abierta* que me dejaron perplejo. Posteriormente, yo hice la historieta "Chicharras" que, aunque ya había realizado cierta innovación formal en *Las Crónicas del sin Nombre*, suponía una propuesta distinta al trabajar con ideas propias que desarrollaban un producto diferente. Unos meses después Carlos Giménez realizaba "Paracuellos", historieta fundamental de esa época, que rompía con la trayectoria de sus trabajos anteriores. Y Marika, jugando con la visión feminista y la experimentación gráfica en el libro *Astronomía Pirata*, dónde inicia "La Moderna Secreta" que se publicaría como serie completa en *Rampa*... Otros dibujantes hicieron historieta con guiones propios o con guionistas profesionales. Realizaron historietas estupendas, pero no encuentro en sus trabajos innovación formal y conceptual. Eran/son excelentes profesionales y grandes dibujantes: Víctor de la Fuente, Antonio Hernández Palacios, Florencio Clavé, Jorge Longarón, José González, Alfonso Font, Adolfo Usero, Esteban Maroto, Manfred Sommer, Fernando Fernández... Es posible que no recuerde algún autor, porque los que tenemos cierta edad, sabemos que la edad que tenemos es realmente cierta.



P: Entonces, no hubo una corriente estilística común en la que agrupar a un colectivo...

R: No considero que fuese un movimiento estético generalizado. Podríamos decir que el estilo más común era realista. Después llegaron la "línea chunga" (estética sórdida) y la "línea clara" (estética delicada). A *nosotros* nos calificaban "línea oscura". En la "línea oscura", las formas tenían que estar proporcionadas porque de lo contrario decíamos: "Ese caballo te ha quedado pequeño", "La cabeza de la chica es demasiado grande", "La oreja no está bien dibujada"... Los comentarios que nos hacíamos unos a otros, coaccionaban a un estilo realista y "proporcionado".

Los de la "línea oscura" teníamos en común cierta figuración realista, pero no creaba un estilo uniforme. Si comparamos la grafía de El Cubri y Alfonso Font,o Enric Sió y Adolfo Usero, observamos que el estilo gráfico no concuerda aunque sean realistas y componentes de la misma generación. Las diferencias formales son demasiado notables para concluir que teníamos un estilo gráfico homogéneo. En la respuesta anterior ya he citado los autores y dibujantes que, de alguna manera, renovábamos la historieta.

P: ¿La crítica fue justa con tu obra y la de tus contemporáneos?

R: Sí. La crítica nos apoyó, y la mayoría de los críticos fueron muy generosos. En realidad, observaban de cerca los procesos creativos y, de alguna manera, *participaban* en ellos. Nova 2, fue muy criticada por

algunos de mis compañeros. Las opiniones más críticas decían que Nova 2 no era historieta. Sin embargo, fue premiada por la crítica.

P: Podría decirse que *Nova 2* fue el punto culminante de tu trayectoria, entonces.

R: Sí. Porque es la historieta que he realizado mas ambiciosa y arriesgada y, junto a *Chicharras*, la más sentida. Roberto Rocca, editor de Tótem, donde publiqué en capítulos la primera parte de *Nova 2*, me pagaba sin haber visto las páginas. Y gracias a él fue posible la revista *Rambla*. Sin embargo, la historieta que me encargo Ángel de la Calle, "Enlaces para una historieta por encargo de...", publicada en el libro colectivo *Weimar*, me parece uno de mis mejores logros: por el guión y porque en la realización están integradas la historieta y la pintura.

P: ¿Con qué guionistas mantuviste una relación más fructífera?

R: Sólo hay dos: Víctor Mora y Felipe Hernández Cava. Pero la comunicación con Felipe fue mucho más intensa.

P: A partir de cierto momento te desligas de guionistas y tomas las riendas de tu propia obra, no obstante.

R: Esto fue así porque, como le dije a Víctor Mora cuando le comuniqué la decisión de no continuar *Las Crónicas del sin Nombre*, quería dibujar mis propias ideas.

P: ¿Cómo estructuras tus guiones propios, en función de lo gráfico o buscando una narrativa concreta previa?

R: Para empezar he de entusiasmarme con la idea. Después desarrollo el guión (abierto a posibles cambios durante la realización gráfica). A continuación, analizo las posibilidades narrativas y, finalmente, busco el estilo gráfico apropiado para realizarla.

P: *Nova 2*, se continúa en *Rambla*, revista abanderada de la nueva historieta española. ¿Qué supuso la revista en el ya difícil mercado de entonces?

R: El nacimiento de *Rambla* está explicado detalladamente en la entrevista que Jorge García me hizo para Tebeosfera 18. Y *Rambla* supuso una alternativa distinta al resto de las revistas dónde, además de algún dibujante español, publicaban mucho material extranjero porque era más barato que producir historietas nuevas. Y una revista más en un mercado saturado, lo satura más. Pero autores que tenían problemas para publicar, pudieron mostrar su trabajo a los lectores en *Rambla*, y meses después en *Rampa*.

P: ¿Eran esos vuestros planteamientos iniciales?

R: Mi planteamiento era, prácticamente, el mismo que en *Trocha/Troya*: intentar hacer una revista gestionada por los propios autores. Y pretendía que, al contrario de otras publicaciones, todas las historietas fuesen de artistas españoles. Y los beneficios emplearlos en editar más publicaciones. Cuando quebró la editorial, hacía meses que estaba preparando la maqueta de un semanario de historietas para adultos.

P: ¿Qué sabor te dejó aquella experiencia? Si es que se puede hablar hoy de su cierre con mayor sosiego...

R: Muy dulce cuando empecé, muy amargo cuando quebró la editorial. Desde el sosiego veo *Rambla* con muchísima satisfacción. Gozo al ver que *Rambla* está *realizada.* Lo fundamental, es que *Rambla* y los documentos de la editorial que conservo son reales. Lo demás está en la memoria, que además de selectiva es sospechosa (más en casos como éste) porque nuestros recuerdos están manipulados por nuestra intencionalidad al narrarlos. Y el "desacuerdo" se fue con el número veinticuatro. Pese a la difícil coyuntura económica y las zancadillas, *Rambla* llegó a sumar, contando los extras, treinta y ocho números publicados.

P: ¿Qué aspectos concretos de la cadena de producción determinaron el *crack* del mercado de la historieta de mediados de los ochenta?

R: Pocas ventas, los gastos de producción, las sucesivas subidas del papel y demasiadas revistas para las posibilidades de un mercado en crisis económica. Un editor dice que el problema radicaba en los dibujantes porque cobrábamos demasiado. Frase incierta, porque con lo que cobrábamos en España no teníamos suficiente para vivir. Sí, algunos ganábamos mucho dinero, pero era por ventas de los derechos de autor a otros países. Ningún editor de revistas de historieta, excepto el editor de *El Jueves*, pudo aguantar la crisis entonces.

"Enlaces para una historieta por encargo de..." obra para la *Semana Negra,* 2008

P: Desde entonces te dedicas a la pintura. ¿Sientes que has evolucionado como artista? ¿Extrañas los tebeos o ya los ves muy lejanos en tus intereses creativos?

R: Claro que he evolucionado. Y es lógico, porque después de estar más de veinte años en otra disciplina artística como la pintura, aprendes otras formas plásticas y narrativas. Y el ámbito de la pintura contemporánea es muy exigente con el discurso que hace el artista sobre su obra.

Antes extrañaba la historieta, pero ahora al estar realizándola, lógicamente, no la extraño. Y sigo pintando cuadros que son viñetas. En realidad, hace tiempo que con la pintura estoy narrando historias. Y lo ideal para mí es narrar historias en los ámbitos de la pintura y de la historieta.

P: Hoy en día los autores españoles de éxito deben de seguir publicando en el extranjero para poder subsistir, las editoriales españolas apenas si pueden encarar con solvencia las fluctuaciones del mercado ¿Hemos sufrido cierto retroceso?

R: Respecto a la cantidad de revistas, sí. En los álbumes, y las *novelas gráficas*, todo lo contrario. Jamás se había publicado tanto como ahora. Y, como antes, para ganarse bien la vida hay que "emigrar" la historieta.

P: Una pregunta con trampa: ¿El autor español es más artesano de encargo que artista con pretensiones?

R: No estoy seguro. Pero visto desde fuera, parece que interesa más la profesionalidad. Sin embargo, estamos ante un escenario nuevo que motivará la reflexión de los teóricos sobre las propuestas de los autores actuales en el contexto del arte contemporáneo. Ya hay dibujantes realizando grafismos relacionados con alguna de las propuestas actuales de la pintura contemporánea.

P: ¿Ha sido tu conciencia política, o tu militancia política, determinante en tu trabajo?

R: Evidentemente lo determinó. No fui militante de ningún partido político; sólo colaboraba con ellos con mis dibujos. Pero "milité" en la fundación de Unió de Republicans de Catalunya. Junto a Marika, nuestra misión era hacer proselitismo entre los artistas de la historieta; otros representaban a los abogados, a los jueces, a los periodistas, a las feministas, a los trabajadores de la construcción...

P: ¿El artista debe implicarse con la sociedad o mantenerse al margen?

R: El artista siempre está implicado con la sociedad. La diferencia radica en que unos no conocen su implicación o no la quieren reconocer, mientras que otros sí son conscientes de su implicación.

P: ¿Por qué crees que las distintas agrupaciones sindicales de historietistas no fructificaron?

R: Un dato que viene siendo una constante en el endémico panorama de la historieta española es el no ser capaces de organizarnos, acordar las reivindicaciones y la manera de gestionarlas.

P: Es posible que consideres que la historieta española adolece de falta de unión, y ¿crees que le sobra victimismo?

R: Efectivamente, somos como francotiradores, cada uno va a su bola. Y respecto al "victimismo", de los jóvenes no lo sé, pero algunos de mi generación siguen igual de quejicosos, y suelen ser los que más cobran por su trabajo. Yo pienso que en el fondo hacen terapia de grupo para aliviar sus angustias personales en los encuentros, coloquios y mesas redondas de los profesionales.

"El rostro en la colina" (pp. 6 y 7, de 2007), sobre guión de Jorge García.

P: ¿Han variado substancialmente los modelos industriales de la historieta española? ¿El autor posee realmente un mayor control sobre su obra?

R: No. No han variado, la industria es la misma, sólo han bajado proporcionalmente los precios de producción. Sin embargo, ahora el escaparate de la historieta es espectacular por la cantidad de libros que se publican. Es impresionante. Ocurre lo que me anunció Hugo Pratt hace más de treinta años: "La

historieta dentro de unos años sólo se editará en libro, serán libros como los de literatura." Profetizaba la *novela gráfica*.

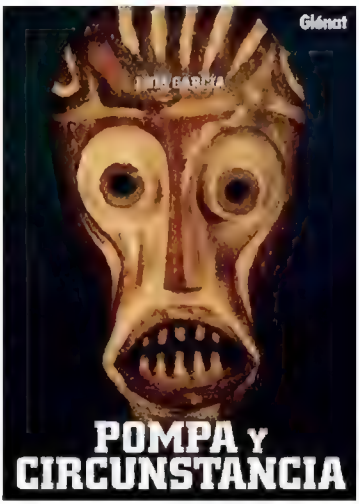
Y, sí, los autores poseen más control sobre su obra. Nosotros tuvimos que pelear mucho para conseguir los derechos de autor en España. Y las siguientes generaciones ese problema, que yo sepa, no lo tienen.

P: Hoy tienen, además, más apoyo institucional. Aunque aún no se ha conseguido la suficiente ayuda de este tipo, ¿quizá por desidia?

R: En parte sí. Sin embargo, hay otros motivos. En la primera convocatoria para empezar el proceso de fundación de la Academia de la Historieta, las distintas propuestas derivaron en votación. Y el resultado decidido en asamblea a mano alzada fue sólo adoptado por profesionales. La historieta es un arte gráfico compuesto por dos factores encontrados: el arte y la industria. Y la suma de los dos factores hace posible el arte de la historieta. Porque una historieta que no está publicada, distribuida y vendida, se queda en la carpeta. Y si no llega a los lectores, no está *terminada*. Y desde que los integrantes de la pendiente Academia sólo somos profesionales, no se ha convocado otra asamblea para seguir fundamentándola. Y han pasado ya dos años desde la primera convocatoria en el *Salón Internacional del Cómic Barcelona*, en la que un editor nos comunicó el proyecto de la Academia, en representación de la comisión gestora compuesta por profesionales de todos los sectores de la historieta, acordada en el 12° *Salón Internacional del Cómic de Granada*.

P: Desde le punto de vista creativo, ¿crees que la subvención es necesaria, o puede perjudicar al medio?

R: Sí, creo que es necesaria la subvención. Y no creo que perjudique al medio. Al contrario, todas las artes tienen subvenciones y/o becas que ayudan a los artistas. Como noveno arte que es la historieta, también deberían becar a los jóvenes, porque muchos de ellos han de trabajar en otra actividad para ganarse la vida, y utilizan el tiempo libre para realizar historietas magníficas. Y subvencionar proyectos interesantes para que sea posible desarrollar el medio sin riesgos personales. Pero sería necesaria la unidad de los profesionales para lograrlo. Y no permitir que los oportunistas, buscando su propia conveniencia, manipulen la gestión.



P: Mirando al futuro de la historieta, ¿cómo se podría lograr un mayor acercamiento al gran público?

R: El futuro de la historieta está en la diversidad del talento de los autores, en las posibilidades del soporte industrial y en los medios técnicos de reproducción, y en el contexto de la cultura generalizada de cada época. El arte de la historieta siempre será un producto de su tiempo, formado por ese incesante movimiento de incubación que establece un ritmo individual, una selección intuitiva y una realización reflexiva, que hacen que nuestras ideas salgan a la superficie de la percepción.

Y respecto a cómo conseguir más público me parece muy complicado. Quizá, el principio podría estar en la pedagogía: enseñar a los niños en el colegio a leer historieta ética y estética.

P: Cítanos alguna obra actual haya llamado tu atención. ¿Qué te parece la nueva generación de historietistas españoles en general?

R: Sí: *Modotti*, de Ángel de la Calle; *Cuerda de Presas*, de Jorge García y Fidel Martínez, y *Arrugas*, de Paco Roca. He leído pocas historietas publicadas de la nueva generación, lo que conozco me parece estupendo. Aunque, en algunos casos, no conozcan bien la gramática del medio. Pudiera ser, que algunos de ellos ya estén modificando el lenguaje conviniéndolo con los lectores de su generación.

P: ¿Podemos esperar un retorno de Luis García al mundo de las viñetas?

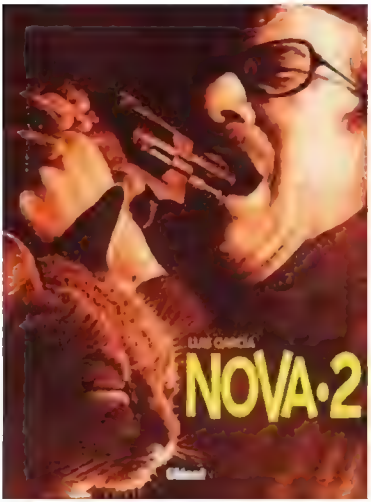
R: En los últimos tres años he realizado tres historietas cortas: "El Rostro en la Colina", con guión de Jorge García, publicada en el número 15 de la revista *Dos Veces Breve*; "Experimentando con el terror" y "Enlaces para una historieta por encargo de...", con guión propio, publicadas en los libros colectivos de la *Semana Negra* de Gijón, años 2006 y 2008, y una novela gráfica, *Pompa y circunstancia*, que terminé hace unos meses. y lanzará Glénat en el próximo *Saló de Barcelona*.

Ahora estoy escribiendo el guión de otra novela gráfica, a la vez que sigo pintando el proyecto pictórico *Fama y Sexo en Internet*..

[Arriba: Portada de *Pompa y circunstancia,* que verá luz en 2009. Izquierda: Luis García en una fotografía tomada por Marika en enero de 2009, cuando al autor se le detectó un carcinoma, hoy felizmente eliminado. La imagen se ha mantenido desenfocada, tal y como nos la envió el autor.]

"Experimentando con el terror", histoneta con guión del mismo García.

Se muestran las páginas 1 y 3, publicadas en 2006.



NOVA 2. EXPRESION Y CONCIENCIA
JAVIER MORA BORDEL

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 25-IV-2009

Reseña:

NOVA-2 (2004, GLENAT)

Resumen / Abstract:

Notas: Inmersión en la obra magna de Luis García como autor de historietas (que en su momento contó con la ayuda de Hernández Cava) y que aquí se analiza como epítome de los afanes de la "generación del compromiso".

NOVA-2: EXPRESIÓN Y CONCIENCIA

Los primeros pasos

La historieta española, dentro de una concepción global del medio, se ha caracterizado y caracteriza por su escaso carácter renovador. El estilo impersonal de nuestros autores es plenamente adaptable, de ahí su alta cotización en los mercados internacionales. Un hecho significativo fruto de las circunstancias: primero, por la escasa o nula repercusión social de la historieta, hecho que la ha convertido en un trabajo noble pero irrelevante, mediante el cual estos autores hacen lo que más les gusta: dibujar. Segundo, por la nula relevancia de una industria nacional, obligada a los gustos de un público más volcado a los productos comerciales vigentes en otros lares (léase manga, superhéroes o la moda de turno).

En consecuencia, el autor español del pasado, presente, e imaginamos que el del futuro, se presenta como un ejemplar artesano capaz de asimilar su faceta artística a cualquier estilo comercial que se le encargue y proponga. Sin embargo, nada tiene que ver el modelo mantenido a mediados del siglo XX con el vigente en la actualidad. Mientras que en nuestra llamada "edad de oro" existían industrias aparentemente sólidas que permitían el trabajo dentro de sus propios parámetros estéticos de producción nacional (incluso sus fórmulas laborales han configurado escuelas estéticas, siendo la más conocida la escuela Bruguera), a día de hoy, raro es el autor español que quiera vivir exclusivamente de la historieta y que no comercialice su obra para editores extranjeros. El autor patrio ha sido obligado a emigrar "culturalmente" para poder sobrevivir laboralmente.

Quizás la primera huella de este fenómeno progresivo de transculturización, haya sido la aparición en nuestra industria de las grandes agencias españolas a finales de los cincuenta. Atendiendo a la gran demanda en mercados como el inglés, el francés, y posteriormente el norteamericano, con una excelente calidad media del producto final, no es de extrañar que esta vía laboral se convirtiese en una expectativa en

vigor. El autor asalariado en estas agencias, ganaba más y mejor que el trabajador habitual de las industrias españolas, aún resultando más que rentable (dado que su sueldo era menor) para el editor foráneo.

Pero no nos detendremos este fenómeno de las agencias (hagamos referencia a las principales: Creaciones Editoriales, Bardon Art y la archiconocida Selecciones Ilustradas) en cuanto línea de mercado. Las agencias conformaron una forma de sentimiento y pensamiento que aunó las voluntades y experiencias de la generación más ecléctica y definitiva de nuestra historieta. Una generación que crece y se gesta bajo su sombra y amparo (autores noveles que obtienen sus primeros trabajos), una generación que ahonda sus lazos de amistad (casi todos los autores son amigos que comparten momentos únicos ahondando su relación interpersonal), una generación que incentiva líneas de conocimiento común (el conocimiento y exploración de lo artístico se presenta como un reto compartido), en suma, una generación que, auspiciada paradójicamente por su trabajo en el exterior, planteará por primera vez y de modo consciente, dignificar nuestra historieta con un estilo personal.

Portada del *Totem* donde se ofreció por primera vez "Nova 2"; primera página de la serie; y portada de *Rambla* donde se recuperó.

Generación del compromiso

Desde finales de los sesenta, con la irrupción de la figura de Enric Sió (establecemos un punto de arranque con la publicación de su obra *Aghardi* en 1969), hasta mediados de los ochenta (como veremos más adelante, *Nova-2* de Luis García sería el canto de cisne generacional), podemos hablar de la primera generación plenamente artística de nuestra historieta.Para sus componentes, el sentimiento y compromiso pretérito de ser un artista toma cuerpo y forma pero no será la suya una irrupción espontánea. Es fruto de unas inquietudes personales aunadas junto a al ya referido sentimiento común. Responde a un interés personal pero, de igual modo, a un preclaro sentimiento de época.

Por un lado, dicha gestación de una conciencia artística, es consecuencia de unos conocimientos plásticos adquiridos por unos autores en un evidente proceso de formación. Pongamos como parco ejemplo las presentes declaraciones recogidas por parte de *Tebeosfera* a uno de los autores más significativos de este grupo, Alfonso Font:

> *"Es lógico. Yo me pasé años estudiando dibujo y pintura, pero quería ser dibujante de tebeos y de eso no había entonces escuela ninguna. Así que, como todo autodidacta, los primeros años no fueron sino un constante ejercicio de aprendizaje"* (Alfonso Font en Tebeosfera segunda época: "Las fronteras de la aventura")

Estudiar los modelos del arte, la gestación de la obra artística, descubrir los conocimientos y técnicas de maestros y visionarios malditos, no hace más que instalar en su subconsciente colectivo (en este caso como trabajadores de un medio en proceso de evolución) un afán por reproducir los caminos estéticos de la belleza que permitan alcanzar, por qué no decirlo, prestigio y reconocimiento, aquel que otorga la obra bien hecha. No sólo hablamos de un conocimiento exhaustivo de los clásicos, también se nota la presencia en su arte de movimientos pictóricos colectivos cercanos (el caso del hiperrealismo) o más alejados (los distintos *ismos* de principio de siglo) en el tiempo.

A todo lo anterior hemos de unir la eficaz formación literaria de dichos autores, quienes encuentran en el

referente de lo literario, una válvula de escape para una concepción a la par estricta con las reglas del mercado, como imbuida por un espíritu contestatario y rebelde que acentuase las características de su desarrollo personal. Influencias que oscilan en un amplio espectro yendo, por citar sólo las principales referencias, desde la novela decimonónica de aventuras nido del antihéroe en las líneas desgranadas de autores como Conrad, London o Melville, pasando por los mundos imposibles de la ciencia ficción capaz de desgranar las penurias de la realidad que nos rodea acrecentando sus defectos congénitos a través de una mirada paródica (en este sentido es constante la presencia en nuestros autores de Arthur C. Clark, Asimov y, sobre todo, Stanislaw Lem), hasta la concepción vitalista, libre y descarnada que de lo literario ofrecía la estadounidense generación *beat* de los Burroughs, Kesey y Kerouac de turno, donde la superposición de estilos y tendencias incentiva el gusto estético por la provocación intelectual. Concepciones de lo literario alejados de los parámetros establecidos, en pos de una legitimación de elementos tenidos por subculturales.

Junto a ambas influencias, como reflejo de estos planteamientos artísticos de primer orden, se plantean los caminos particulares de la historieta tomados durante estos años. Autores que aman el medio desde su niñez pero que demandan un mayor rigor en su concepción y planteamiento, que se aleje paulatinamente del populismo expresivo que la domina, y encuentran amplias respuestas. Debemos señalar la obra de autores como Forest, Giraud o Charlier en Francia; Crepax, Toppi o Battaglia en Italia, y, especialmente, el argentino Alberto Breccia quien encabezaba, con su gráfica barroca y expresionista, estos modelos de historieta de autor: propuestas enmarcadas dentro de cierto interés por despegarse de los formatos industriales estandarizados en pos de convertir el cómic en la expresión y extensión individual del, ahora sí, artista en cuestión, a la hora de plasmar sus contenidos (se propugna un cómic de tipo "adulto" con temas y planteamientos que se salen de la adoctrinada línea de las editoriales con el objeto de provocar y suscitar reacciones dentro del veterano y del nuevolector de historietas). También de llevar a cabo innovaciones sustanciales contrarias a la narración lineal, o a representaciones carentes, por definición, de un mínimo afán de rigor estético. No extraña que propuestas estéticas tan revolucionarias despertaran el interés de diversos estudiosos como Eco o Masotta. La historieta, entendida como nuevo arte en ciernes estaba en boga. ¿Por qué no iban a sentirse orgulloso de ella los creadores del medio? Comienza a surgir la pregunta clave: ¿acaso no eran ellos también artistas?

Por otro, el desarrollo de un pensamiento político militante que conllevará a una radicalización crítica, ya sea de corte estudiantil o partidista, orientada hacia posturas contraculturales a lo establecido inicialmente dentro de la caduca sociedad española de la época. Varios fueron los movimientos de referencia, las protestas estudiantiles en EE UU, la revolución cultural china o el mayo del 68 francés. Estos, junto a las primeras presencias de una oposición política con el partido comunista (su presencia en el incipiente movimiento estudiantil, junto a la organización práctica de estructuras de militancia obrera) y socialista (desde Toulouse, el PSOE irá gestando una renovación de sus bases que devendrá, aún desde el exilio, en una línea de mayor participación dentro del panorama político español) cada vez más en liza (la radicalización del ambiente político provocará dos estados de excepción sucesivos, en 1968 y 1969), propiciará posturas comunes de actuación que tratarán de crear conciencia de grupo social, marginado en cuanto a sus derechos y reconocimientos sindicales. En este contexto fue pionero el llamado Club Dhin:

> *"El Club DHIN vino a llenar el hueco que la falta de asociaciones sindicales y profesionales teníamos los dibujantes de cómic e ilustradores. Un lugar donde debatir las precarias condiciones legales en que nos movíamos, con una ley de derechos de autor desfasada. Procuramos desde el Club fomentar actividades en pro de la profesión, con sesiones de dibujo al natural, exposiciones, conferencias, debates, homenajes a artistas de la talla de Benejam, etc".* (Fernando Fernández en *Tebeosfera*, 3: "Camino de perfección").

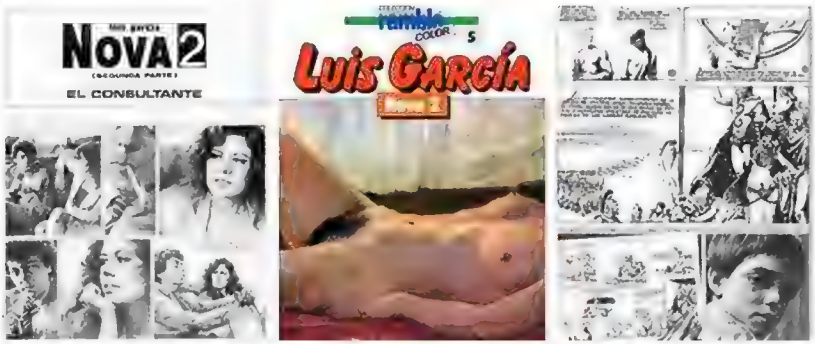
Este sentido de lo colectivo se vería reforzado por buena parte de la cultura social rebelde del momento, destacando en especial la influencia ejercida en nuestros jóvenes autores, del movimiento *hippie*, capaz de otorgarles el sentido de provocación necesario para experimentar con un estilo de vida libre y comunitario. No es raro que entre ellos, movidos por este deseo fulgurante de vida y arte, de búsqueda de nuevos horizontes, surja la posibilidad de numerosas convivencias al estilo de "comunas" artísticas (el grupo "La

Floresta": nuestro autor, Carlos Giménez, Esteban Maroto, Suso Peña, Ramón Torrens y Adolfo Usero; el grupo Premiá 3: Luis García, Giménez y Usero; o García con Ventura y Nieto) donde el mero trabajo de manutención historietístico se funde con la iconoclastia psicodélica.
Esta amalgama de elementos dan lugar a una concepción de grupo, sustentada en sólidos principios fundacionales definidos en torno a las posibilidades de la historieta como medio artístico, alejado de las pautas preestablecidas del mercado, es decir, con el fin de revolucionar la historieta española.
Pero, ¿quiénes son sus componentes? ¿Quiénes asumen este reto creativo, este compromiso? La crítica, seamos sinceros, a pesar de las distintas propuestas lanzadas hasta la fecha (quizás una de las más atinadas sea la de la "generación más guapa") es incapaz de realizar una acotación plausible, tan variadas son las hipótesis. Nosotros no somos la excepción. Sin embargo, vamos a tomar como referencia el siguiente parlamento, recogido en este mismo número de *Tebeosfera*, por uno de sus miembros más activos y objeto de este estudio, Luis García:

> *"Sí, el eje que marca a mi generación es la historieta de autor. El pionero de mi generación en realizar historietas de autor para adultos con innovación formal y conceptual, en España, fue* ***Enric Sió****. Después,* ***Enrique Ventura*** *y* ***Miguel Ángel Nieto*** *que, con sus historietas publicadas en* ***Trinca****, me hacían reír con otro concepto del humor. Y, también en* ***Trinca****,* ***Miguel Calatayud*** *con* ***Los doce trabajos de Hércules,*** *una obra muy personal y avanzada en relación al resto de las historietas de entonces. Y* ***El Cubri*** *(****Felipe Hernández Cava*** *guionista y* ***Saturio Alonso*** *dibujante) que renovaron el medio con sus historietas situacionistas publicadas en* ***Zona Abierta,*** *que me dejaron perplejo. Posteriormente, yo hice la historieta* ***"Chicharras"*** *que, aunque ya había cierta innovación formal en* ***Las Crónicas del sin Nombre,*** *suponía una propuesta distinta al trabajar con ideas propias que desarrollaban un producto diferente. Unos meses después* ***Carlos Giménez*** *realizaba* ***Paracuellos****, historieta fundamental de esa época, que rompía con la trayectoria de sus trabajos anteriores. Y* ***Marika****, jugando con la visión feminista y la experimentación gráfica en el libro* ***Astronomía Pirata****, dónde inicia* ***"La Moderna Secreta"*** *que se publicaría como serie completa en* ***Rampa****... Otros dibujantes hicieron historieta con guiones propios o con guionistas profesionales. Realizaron historietas estupendas, pero no encuentro en sus trabajos innovación formal y conceptual. Eran/son excelentes profesionales y grandes dibujantes:* ***Víctor de la Fuente****,* ***Antonio Hernández Palacios****,* ***Florencio Clavé****,* ***Jorge Longarón****,* ***José González****,* ***Alfonso Font****,* ***Adolfo Usero****,* ***Esteban Maroto****,* ***Manfred Sommer****,* ***Fernando Fernández****... Es posible que olvide algún autor, pero los que tenemos cierta edad sabemos que la edad que tenemos es realmente cierta".* ("Trazos de realidad", en *Tebeosfera,* 3)

Es difícil establecer una categorización precisa. Los autores pueden ajustarse o no, atendiendo al gusto personal del analista. De todos modos, las palabras de Luis García nos ofrecen ciertas pistas interpretativas capaces, a la vez, de marcar unas pautas evolutivas determinadas y precisas. Así, podemos distinguir tres etapas: una primera, alrededor de la revista Trinca y la influencia manifiesta del *Aghardi* de Sió, donde se conforman los primeros rasgos que anunciarían el estilo de corte más personal de los componentes pero desarrollados en historias para el gran público (no olvidemos que la gran mayoría trabaja en estos momentos para Warren, realizando historietas de terror de consumo pero con una capacidad técnica fuera de lo común); la siguiente, marcada por obras de corte más social en cuanto a su concepción y contenido (tratan de influir en la sociedad renovando las conciencia del lector medio), junto a una expresión cada vez más personal y propia, hecha alrededor de una interpretación madura de los recursos del medio (*Hom, Paracuellos, Historias de taberna galáctica, Sonrisas, Quién parte y reparte..., Chicharras y Etnocidio, Historias negras*, etc., etc., son obras representativas de este estadio, habiendo sido previamente publicadas buena parte de ellas en las revistas de "cómic para adultos" que conformarían el consabido estilo personal de este periodo. La más personal fue *Trocha/ Troya,* como primer intento de ese modelo de gestión propio a imitación de los Humanoides Asociados franceses, y que, posteriormente, derivaría en *Rambla*); la tercera y última, estaría marcada por la misma revista *Rambla*, el punto de inflexión definitivo de esta conciencia grupal donde se aunaron esfuerzos e intereses por lograr un producto nacional definitivo para el supuestamente nuevo lector de principios y mediados de los ochenta, maduro y exigente con unos autores capacitados para emprender cualquier reto artístico todo ello mediante obras clave de nuestra historieta como *Maese espada, Los Profesionales, Sombras, La esfera cúbica, Los espacialistas...* Por desgracia, todo

este esfuerzo colectivo quedo en aguas de borrajas, suponiendo la que quizás haya sido la obra más experimental y radical de este modelo de historieta, hablamos de *Nova-2* de Luis García, su auténtico y repentino canto de cisne.



Dos págins de Nova 2, de su segunda parte, flanqueando el primer álbum recopilatorio de la obra.

Génesis

Nova-2, es un caso particular dentro de nuestra historieta al responder la gestación de sus páginas a este paulatino proceso de asunción de naturaleza artística de intenciones conscientes. Inicia su andadura, como mero encargo, para los núms. 34 a 38 de *Totem*, de Nueva Frontera: en estas primeras planchas se propone un clásico y modélico relato de aventuras, apoyado, en parte, en muestras de guión de Felipe Hernández Cava:

> *"La idea inicial de Nova-2 era una historieta de aventura/ficción que transcurría en el desierto del Sahara. Había realizado las seis primeras planchas y no tenía confianza suficiente para proseguir la historia. Me puse en contacto con Hernández Cava y le pedí que continuara el guión teniendo en cuenta que los personajes estaban ya creados. Desde Madrid, él me envió una sinopsis de la historia y varias páginas de guión que yo empecé a dibujar (como puede apreciarse en las planchas séptima, octava y novena)"* (Luis García, entrevista del 11 de septiembre de 2006 para *El diario montañés*).

Así, la aventura, con ciertos tintes de trasfondo político, se convierte en el primer recurso narrativo. El relato de ficción sustentado en géneros populares (ya sea esta misma, el erótico o la ciencia ficción), será la moneda de cambio de toda una generación, necesitada de ofrecer productos de calidad "adulta" en cuanto contenido y forma, para un lector medio español de gusto más volcado a lo infantil / juvenil. Suponía un ejercicio más de madurez dentro de un amplio círculo. Sin embargo, el paso decisivo, y determinante, que convierte a *Nova-2* en una referencia capital dentro de la historieta española, viene dado, en primera instancia, por circunstancias ajenas al autor:

> *"Y en esas estábamos cuando Mark David Chapman asesinó a John Lennon. La noticia alteró el curso de la historieta, de* ***mi historia*** *(mi trabajo, mi postura en la historieta). «Sé lo que tengas que ser y lo antes posible», escribió Tácito. Por esa razón decidí hacer el guión y darle un giro radical a la obra"* (*op. cit.*).

Cambio riguroso en todos los sentidos. Tanto en su producción y realización (ahora el vehículo de expresión elegido es *Rambla* en sus núms. 1 a 5, 9, 10, 13 y 18 a lo largo de 1982. La misma, posteriormente, será recopilada en 1985 dentro del álbum *Nova-2*) como en su puesta en escena: el modelo clásico de acción, desarrollo y conflicto, deja paso a un discurso introspectivo, en muchos momentos líricos, trasunto personal de la voz y la conciencia de toda una época, de un momento histórico. Hablamos, por tanto, de un laborioso proceso de personalización: Luis García como autor completo de la obra en cuestión, amén de esforzado editor, junto a Marika y Beá en una primera época de la sociedad GARCÍA y BEÁ

EDITORES S.A., volcado en luchar contra los molinos de viento de las malas ventas y de un mercado en pleno proceso de transfiguración. Una época había tocado a su fin, la de la más prolífica generación de nuestra historieta, la más y mejor capacitada (en cuanto formación y voluntad) para la revolución de una historieta nacional (el llamado *boom* de los ochenta) constituida, por primera vez, como referente artístico mundial.

Tras el cierre de *Rambla*, Luis García, al igual que un numeroso grupo de autores de su generación, centrará su labor artística en disciplinas menos "dificultosas" donde no se ponga en duda constantemente la validez del medio expresivo, ni la legitimidad de las pretensiones del autor. Luis García se volcará en una labor pictórica reconocida y prestigiosa. Proceso éste que coincidirá con la que podríamos definir como edad oscura de nuestra historieta. Las muestras "artísticas" se reducen progresivamente hasta su mínima expresión, siendo sustituidas por productos más comerciales, como los superhéroes o el manga. Una nueva generación de autores españoles nacerá y tomará relevo, pero no con la idea de construir vehículos de expresión, si no con la de hacer el modelo de cómic comercial que les gusta. Una nueva generación que se plegará a los intereses de un mercado donde el producto "nacional" irá desapareciendo de las estanterías a favor de lo foráneo. Una nueva generación que ahogará los esfuerzos de coetáneos como Joan Mundet o Ángel de la Calle, por mantener los rasgos propios de una historieta antes única y cada vez más apreciada y reconocida con el paso de los años.

Es en este contexto, ya en la década de los noventa, cuando las editoriales tratarán de rescatar a ese no tan lejano público de los ochenta, con productos nostálgicos destinados a recuperar la voz y el sitio de unos artistas prematuramente silenciados. Destaca, en este sentido, la labor del editor de Glénat España, Joan Navarro, quien en nuestro caso concreto, recuperará *Nova-2* para su edición definitiva:

> "*No habría sido posible sin el editor Joan Navarro; él me encargó que terminara 'Nova-2' para publicarla completa. Ha sido un placer utilizar las nuevas tecnologías para contar el desenlace y acercar, virtualmente, la historia al presente*" (*op. cit.*).

Como podemos ver, *Nova-2* resulta la síntesis perfecta de la evolución del pensamiento de toda una pléyade de artistas, el vehículo expresivo que engloba cada una de sus complejas inquietudes, la obra abierta que recoge y gesta su propia conciencia grupal. O simplemente un punto y final más.

Una de las viñetas finales de la obra, tras retomarla García para Glénat.

La voz de la conciencia.

Nova-2 es el catalizador de toda una generación: a medio camino entre una España anquilosada, consecuencia de la dictadura anterior, y de los soplos de libertad venidos con la transición, nuestra obra nada entre dos aguas. Encontramos las huellas de una juventud indómita y rebelde, enfrentada a los resabios de un sistema opresor, sustentado en la represión y el miedo. Pero, al mismo tiempo, la presencia de una madurez destinada a propiciar la reflexión. A medio camino queda el devenir de una conciencia atormentada, incapaz de aceptar la soledad y el dolor que la rodea.

Esta vía reflexiva, quedará marcada por el cambio de voces en la obra en cuestión. En ella podemos encontrar el paso de un primer relato en tercera persona con un narrador observador hipodiegético (el ya mencionado episodio en el desierto con los implicados en ese misterioso proyecto *Nova-2*, narrado por un Víctor Ramos autor de esta clásica, a la par que excelente, historieta de aventuras con resabios *conradianos*), a otro bien distinto, también en tercera persona pero extradiegético y plenamente omnisciente. Pero, ¿qué representa verdaderamente esta inclusión de niveles narrativos? ¿Cuál es su trasfondo? Ya conocemos la motivación que provoca esta ruptura narrativa suavizada, en parte, con el hecho de construir un nivel hipodiegético dentro del relato principal, cada vez más capital a medida que se desarrolla la misma. Hablamos de un hecho histórico puntual, el asesinato de John Lennon, que sacude la conciencia del Luis García autor, quien comprende que la misma va a significar un antes y un después para el desarrollo de la cultura de fin de siglo. La rebeldía contracultural, vigente desde mediados de los sesenta, sufre una parada en seco, un brusco despertar a la realidad que conducirá al desasosiego y al desencanto generacional ya presente en movimientos contraculturales como el punk. Para reflejar este cambio traumático, nuestro autor decide dar el consabido giro narrativo que oscilará, dentro de la tercera persona, desde el mero observador al narrador omnisciente que dispone, ante nuestros ojos, las piezas del puzzle. El constructor de mundos. Debemos entender la omnisciencia, por tanto, como un mero marco narrativo capacitado para dilucidar las intenciones ocultas del autor de la obra.

Pero no olvidemos un hecho capital: Luis García asume el guión de la historia. Un guión que en sus primeras páginas había desarrollado Felipe Hernández Cava. Y el fin último no es otro que mostrar el resabio lírico tan común en la historieta. Luis García quiere contar, quiere asumir las riendas de su propia creación. De este modo personaliza una obra que hasta ese momento se ajustaba correctamente al género, para a continuación convertirse en un modelo vedado, gracias al ya mencionado marco narrativo, de historieta testimonial. No son términos contradictorios: el alejamiento de la omnisciencia narrativa no deja de ser la medida adoptada por un autor concreto. Un camino escogido, un dominio de la situación que trata de perpetuar un modo de contar la misma historia. No nos confundamos: no estamos ante un mero narrador en primera persona más, si no ante un autor que trata de expresar su pensamiento y el de los otros que le rodean, entrelíneas.

"su interacción hipodiegética propicia la apertura de la conciencia de un personaje"

Bien es cierto que, dentro de la historia de la historieta, la primera persona ha asumido siempre un carácter contestatario: en los productos de disfrute infantil / juvenil, de corte clásico en cuanto a su concepción y elaboración, el autor de cómic encontraba prohibido el uso de una primera persona que asumiera su propia voz. No será hasta la llegada del movimiento *underground* cuando esta primera persona asuma toda su potencialidad enfrentada a los parámetros comerciales del sistema establecido, asentado más en la mera narración que en la digresión de sentimientos propios o ajenos. Tal vez pueda radicar en este punto el motivo fundamental de su no inclusión argumental: la primera persona resulta una voz extraña para el lector de cómics, salvo para el hecho de la parodia descarnada. Pero aquí, quizás, la no elección de la misma sea más resultado de un interés del autor por mantener la validez de un producto ya previamente elaborado y publicado. Aparte, su interacción hipodiegética propicia la apertura de la conciencia de un personaje, que es nuestro reflejo.

Nova-2 trata de convertirse en vocero de la conciencia de una generación, a través de la desestructuración de un personaje representativo de la misma, Víctor Ramos, y para ello recurrirá a técnicas narrativas ya asentadas culturalmente. Luis García, el autor, legitima la historieta mediante procedimientos propios de la literatura, el medio artístico que quizás de una forma más fecunda y positiva haya explorado los límites de nuestro inconsciente. De este modo el cómic puede contar artísticamente cualquier cosa que quiera el autor de la obra, es decir, puede asumir cualquier tipo de procedimiento literario por complicado que sea este. Este proceso imitativo (basado en la admiración a autores asentados en el mundo artístico, dada la sólida cultura propia de los historietistas de la época) al mismo tiempo tratará de acercar la obra a otros ojos, a nuevos lectores. No sólo a ese lector clásico de historietas maduro y capaz de exigir cómics de mayor profundidad en sus planteamientos, sino también a ese amplio círculo que consideran la historieta un medio menor, manifiestamente inmaduro. Es lógico: si su pretensión es retratar el modo de pensar de un estadio concreto de nuestra sociedad, la obra en cuestión ha de abrirse a nuevas visiones.

El autor que se erige en la influencia máxima, en el catalizador que potencie y determine este afán exploratorio del interior del individuo, no es otro que James Joyce. No hace falta mencionar que su *Ulises* se ha convertido en el libro de cabecera de buena parte de los escritores del siglo XX. Su estilo descarnado, rebelado ante la acritud de las formas tradicionales de narración, acentúa, no el deseo por reflejar con exactitud la naturaleza de un espacio o tiempo determinado, sino de apurar la perspectiva concreta de un personaje contemporáneo, individuo único pero cada vez más desdibujado dentro de los círculos sociales que lo integran y condicionan. Así, podemos señalar evidentes correspondencias entre ambas obras: un marco espacial urbano, abundancia de reminiscencias y reflexiones literarias, cambios de perspectiva narrativa, y pluralidad de estilos.En cada uno de esos préstamos subyace la voluntad de superar el marco realista de la generación del medio siglo.

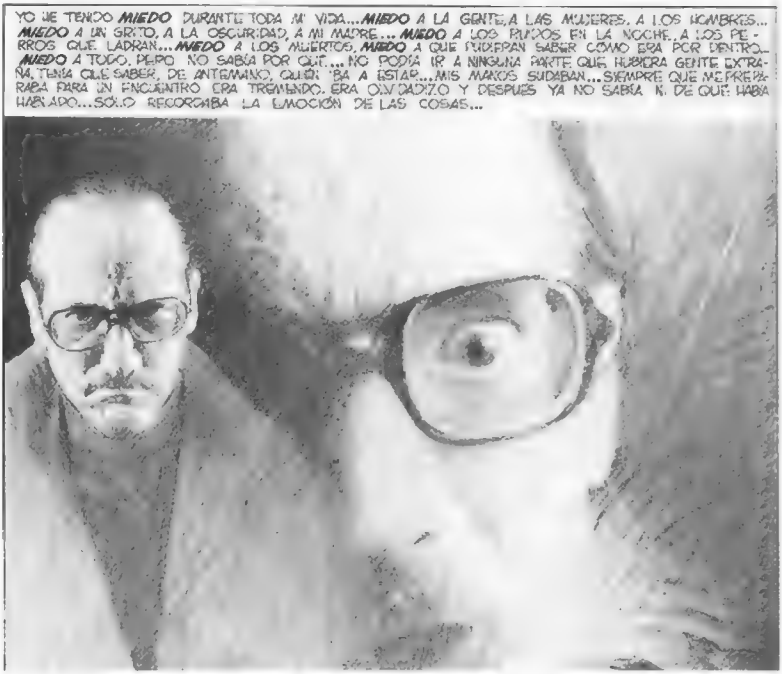
"La ciudad será descubierta a medida que nuestro personaje camina, pasee y descubre la soledad que le envuelve"

Así ocurre, por ejemplo, con el ámbito urbano en el que se desarrolla la acción. En varios pasajes Luis García pinta Barcelona con un grado de alcance documental. Sin embargo, su visión de la ciudad va más allá de la fisonomía externamente perceptible, de su composición gráfica. Barcelona es también, y quizá en mayor medida, síntesis cultural de una nación a través de los siglos. Esta concepción, eminentemente diacrónica e ideológica de la ciudad recuerda en varios aspectos al Dublín de Joyce a pesar del tratamiento, más bien fotográfico y cotidiano, que encierra el hiperrealismo gráfico de la obra. La ciudad será descubierta a medida que nuestro personaje camina, pasee y descubre la soledad que le envuelve, sea cual sea el detonante que los provoque. A cada paso que acompaña su camino por hacer, el lento discurrir de su conciencia se irá apoderando de cada uno de sus actos, reduciendo, al final, el espacio al mero testimonio de las pocas habitaciones del protagonista. Encierro calderoniano donde los sueños se agolparán en pos de un imbuido subconsciente a punto de reclamar su presencia.

Las reminiscencias literarias, se hace, en esta línea, frecuentes en *Nova-2*. Frente a una historieta esencialmente funcional, concentrada en el reflejo sin mediaciones de la realidad cotidiana, Luis García se interesa también por la imitación de formas culturales y artísticas, a través de las cuales desemboca en la vida cotidiana, interpretándola más que copiándola o recreándola. La poesía de Quevedo y Bécquer (Ginsberg aparece en la parte aventurera de la obra pero no responde a esta exploración de la conciencia que realiza el personaje de Víctor Ramos si no que forma parte de su propio guión hipodiegético, de ahí que no lo incluyamos en esta categoría), determina un espíritu inquieto y culto donde las huellas de la palabra escrita encierran sentimientos encontrados. La poesía como reflejo de la soledad y de los estados carenciales del alma, arrastra al personaje a un encuentro consigo mismo, a través del cual le será revelada su propia desazón. Verse reflejado, a partir del sentimiento manifiesto de otros, no hace más que avivar su propia llama interior, creciente y a punto de horadar cada uno de sus rincones.

"la inmersión interior de la doctora que le trata"

A esto, hemos de unir los continuos cambios de perspectiva presentes en la obra. Junto a los ya mencionados, destacan los monólogos interiores de corte *joyciano* verdadero impulsor de dicho recurso en la narrativa del siglo XX (¿quién puede obviar el monólogo de Molly Bloom al final del referido *Ulises*?). Estos se asientan en torno a dos ejes: por un lado, el monólogo cerebral de Víctor Ramos, que nos permite asistir al atropellado deambular de una conciencia en estado de flujo, que se debate en un mar abierto de dudas, entre la vida o la muerte; por otro, la inmersión interior de la doctora que le trata, soliloquio acerca del vacío existencial y de la efímera presencia de la felicidad en nuestras vidas. Con estos acertados contrapuntos al narrador omnisciente, se conforma la sólida presencia de unos personajes lastrados por sus propios errores. La inquietud de sus días se refleja en unas vidas ancladas en el silencio y en el abandono. Vagan autoengañados, abandonados a un mundo en el que son naufragio y miseria, sombra quebrada de su imagen idealizada. El paso de los años se ceba, especialmente, en nuestro protagonista, Víctor Ramos. Realidad y ficción se confunden a su paso, agolpándose, confundiéndose bajo el mismo prisma que los conforma, el del miedo. Miedo a las convenciones sociales que ahogan nuestro interior, junto a nuestros propios traumas herederos directos del subconsciente. Miles de hombres como Víctor se ahogan en este lento discurrir de la existencia: nuestro paso es efímero y no viene marcado por lo extraordinario. El miedo barroco al olvido nos lleva a anclarnos en el desamparo, en la lenta agonía de una vida desapacible, sin objetivos ni intereses. Este es el resultado del hombre lastrado de ideales. De quien pierde su fe en el mañana. No en vano, Luis García trato de radiografiar dicha situación, donde los vertiginosos cambios del fin de siglo facilitaban este vértigo interior.



"nuestros traumas herederos directos del subconsciente"

Pero no sólo las voces, conforman esta arrolladora presencia de lo literario. En torno a la composición de su estructura, en la que diversos estilos se superponen en un estado de constante ebullición creativa, podemos hallar los preceptos del collage. Como resulta obvio, literario puede ser su planteamiento pero es gráfica su naturaleza, en un primer estadio donde la mezcolanza se erige en signo de tiempos modernos. Procedimiento artístico finisecular, el uso del collage permita a nuestro autor implicar una gran variedad de medios artísticos con el fin de potenciar el alcance receptivo de una conciencia atenta al mundo que la rodea. De este modo, desfilan por las páginas de *Nova-2* referencias orientadas en torno a dos parámetros: referencias artísticas que conformarán la conciencia artística, individual y social de Víctor Ramos; y referencias contextuales sobre las circunstancias que le rodean.

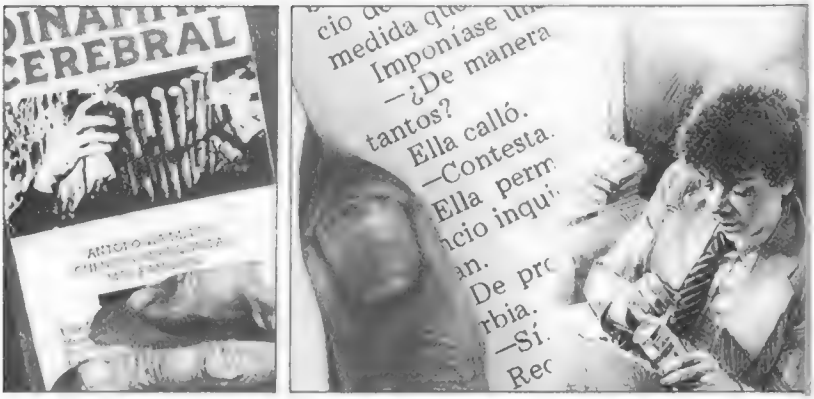
Entre las primeras podemos citar el cine (con la presencia de la última secuencia del *Psycho* de Hitchcock), la música (nuestros protagonistas escuchan con asiduidad a los Beatles, tararean sus canciones. No en vano la muerte de uno de ellos produce el cambio de orientación de la obra, como bien refleja este uso publicitario, la fotografía (especialmente destacan los retratos de la doctora que tratan de definir su conciencia a base de estos pequeños "cuadros" representativos), la pintura (a través de la imaginería de Velázquez y su Cristo crucificado, o de las parábolas de Brueghel), el tarot (en cuanto lectura interpretativa, el trágico intento por conocer su destino por parte de Víctor Ramos, no hace más que acentuar su amargura), libros de estudio (Víctor Ramos vive obsesionado con un Barroco en el que, tal vez, piensa encontrar una actitud estética que apacigüe su miedo al paso del tiempo y la soledad), libros de lectura (uno de los mejores pasajes de la novela es la inclusión de uno de los cuentos de la antología anarquista, *Dinamita cerebral*. Divertimento hipodiegético que trata de acercarnos más a Víctor a través de sus aficiones intelectuales. Las reflexiones que se desprenden de su rostro hablan por sí solas. ¿Quién puede evitar burlarse de la hipocresía barata del mundo que nos rodea?, las poesías ya mencionadas recientemente y, especialmente, la historieta (son tres los planos que la legitiman: por un lado, las ya mencionadas primeras páginas de la obra, que constituyen un relato casi al margen, desarrollado por Víctor Ramos dibujante de cómics, y que, pese a su carácter ficticio, poco a poco se irán apoderando de la realidad de la que son fruto, influyéndola continuamente; por otro, una muestra de las miles de páginas románticas que nuestro protagonista ha debido desarrollar para poder sobrevivir dentro de las exigencias sociales; finalmente, las lecturas de la infancia centradas en el *Flash Gordon* de Raymond. La metáfora desarrollada está claramente

dirigida hacia los autores de su generación: muchos de ellos, lectores desde niños como Ramos, han desperdiciado su talento en encargos mediocres, dejando siempre escapar la ocasión oportuna para encarar sus obras con carácter artístico y personal).

Dentro de las segundas podemos precisar más nuestras intenciones desligando por un lado los textos meramente científicos, de los informativos. En el bloque técnico podemos incluir tanto informes médicos (precisarán de manera oportuna la naturaleza de la enfermedad de Víctor), como parlamentos pseudocientíficos emitidos por los medios de comunicación (elaborados, en parte con la ayuda de Carlo Frabetti, con la intención de reforzar el carácter verídico de los efectos nocivos del meteorito que sostiene la trama y que tan devastadores efectos ejercerá sobre la psique de nuestro protagonista). Este discurso nos permite enlazar el mismo con los distintos medios de comunicación representados en la obra ya sea televisión, radio, prensa (tratan de conforman con veracidad el contexto que influye y determina la opinión y pensamiento de V. Ramos. Él no es un sujeto aislado. Por mucho que trate de escapar de las redes sociales no deja de ser un individuo dentro de ella y es ésta quien lo acaba por definir) o internet (donde Luis García nos ofrece pistas de su situación actual como autor. Se revela con la intención de hacer más creíble la trama).

Todo este conjunto de elementos, contrarios a una técnica realista, contrastará con el componente gráfico en el que la técnica hiperrealista tan característica en Luis García alcanza su máxima extensión. Sin embargo, hemos de señalar que *Nova-2*, se presenta en todo momento con un carácter rompedor, que trata de evitar cualquier tipo de estatismo compositivo en un intento por superar sus propios límites como autor. Dejemos que sea el mismo Luis García quien defina su experiencia estética:

> "*Eso hice. Ser lo que tenía que ser. No lo pude evitar. Dejé a un lado el guión de mi amigo* ***Felipe*** *y continué la historia haciendo lo que yo sentía, leía y pensaba. Me sentí libre. Empecé transgrediendo las convenciones y normas del medio. Rompí, en primer lugar, la norma que me dio* ***José Bielsa*** *en Creaciones Editoriales el día en que me recibió: dibujaría las viñetas con lápiz y carbón. Además, trabajaría sin guión previo que coartara la libertad de creación. Así, las viñetas se sucedían de manera espontánea, una me conducía a la otra, la historia crecía de manera imprevista.* [...] *Desde que empecé en Bruguera a los catorce años, por fin podía permitirme el lujo de hacer lo que quisiera: encuadres, travellings, fundidos, collage, viñetas que, situadas al principio de la secuencia, desconciertan al lector hasta llegar al final de la misma... Por otra parte, las soluciones gráficas con lápices, carbones y plumillas me ocupaban mucho tiempo. Mientras realizaba el dibujo de una viñeta, mi mente seguía desarrollando las variantes que podría tener la historia. Incluso realicé un experimento en homenaje a* ***John Lennon****. Él había cortado en pedazos parte de una cinta que grabaron los Beatles y, posteriormente, sin saber qué fragmentos unía, los montó al azar («dejad que el azar venga a mí, es inocente como un niño», escribió* ***Nietzsche****). En mi caso, corté las viñetas de una página y las barajé como si de naipes se tratara, las pegué en una hoja de papel tal cual las colocó el azar: estaba jugando con los mecanismos de la historieta con la misma intensidad que ponía de niño cuando jugaba a ser el Guerrero del Antifaz, matando "sarracenos" con total impunidad"* (Luis García entrevistado por Jorge García en el especial de *Tebeosfera*, 1ª, 18).



"¿Quién puede evitar burlarse de la hipocresía barata del mundo que nos rodea?"

Luis García se encuentra ante su obra definitiva y lo sabe. Está en el cénit de su carrera. Ha alcanzado un nivel absoluto en el que puede hacer y recrear todo aquello que se le antoje. Medios e imaginación no le faltarán. Las posibilidades gráficas de su dibujo son infinitas, como un espejo es capaz de reflejar los rayos de la realidad circundante pero ofreciendo al mismo tiempo las diferencias sutiles que conforman dimensión significativa a una obra de por si rompedora. El gesto instantáneo y objetivo ofrece toda la profundidad de una mirada orientada a sesgar el miedo labrado en las conciencias. No hay estatismo, si no lectura pausada, enriquecedora, a la que se amolda el dibujo con suficiencia, ofreciendo una infinitud de pequeños detalles capaces de adentrarnos en esa conciencia aletargada a todos los niveles: personajes, autor y lector. Juntos hemos de explorar los límites. En la obra la percepción del lector partirá de una percepciónindirecta de la realidad abordándola a través de los trazos proyectados sobre la viñeta.

La exactitud en los detalles, contrastada con la irrealidad del espacio representado (esa oscura casa de Ramos donde cada rincón parece encerrar un vestigio oculto de su personalidad), devendrá en una capacidad para convertir en temas pictóricos los detalles visuales de la realidad. Serán los componentes idóneos para el desarrollo de los símbolos que encierran la composición desde sus inicios: los rostros contrahechos, imbuidos en el terror de unas estatuas barrocas lastradas por el paso del tiempo; los ojos de la infante doctora capaces de ofrecernos la señal de una infancia robada prematuramente; el revólver que dará "muerte" al sumiso y temeroso Víctor Ramos, que será dador de vida; los diversos rostros tejidos de lirismo y poesía que pueblan las facciones de un Ramos cada vez más ausente, cada vez más entregado al escapismo interior que le permita huir de la realidad que le rodea, etc., etc. Lo real queda roto y manipulado en cuanto a su presentación.

En este sentido, la historieta ofrece las posibilidades que la vida no tiene -y viceversa- y se desliga del fondo realista, que se limita a reproducir la realidad, aunque sea para evidenciar cuán vacía, cuán banal es. Luis García asume la responsabilidad de presentar un producto mimético y fiel a una generación y a una época. Conforma su voz. Y para ello ha elevado los niveles del género en pos primero de una integración reproductora con respecto al resto de experiencias artísticas para luego conformar lo que ha sido el devenir de muchas obras capitales de la historieta posterior: experiencias enriquecedoras que profundizasen en el terreno ideográfico y social del medio que les rodea; planteamientos estéticos rompedores sustentados en el desarrollo de sus recursos propios y en el conocimiento de disciplinas relacionadas (más en esta época de confusión e interacción interdisciplinar, es conveniente conocer las fronteras entre unos y otros); revisión de los formatos tradicionales a la búsqueda de fórmulas narrativas que se ajusten a la dimensión narrativa de la historia; y, ante todo, una voluntad por contar de manera comprometida todo aquello que el espíritu creativo del autor considere oportuno.

Lástima que esta vía de legitimación artística, santo y seña de toda una generación (algo de lo que hace gala nuestro autor), se quede finalmente en agua de borrajas. *Nova-2*, coincide con ese extraño cambio de gusto del público lector español que de repente deja de ser "adulto" (si alguna vez lo fue) para convertirse en un trasunto de "infantil / juvenil". Las lecturas con carácter hedonistas vuelven a imperar en el mercado, reduciendo cada vez más, hasta casi su desaparición, la presencia de un selecto grupo de

autores entre los que tristemente podemos mencionar a Luis García. Pocos son los que persisten. Menos los que pueden mantener cierto nivel de subsistencia a través de la historieta. No es de extrañar, son autores reconocidos, gracias a su talento plástico, en multitud de disciplinas. El problema más que nada recaerá a la nueva generación que nunca terminó de explotar y que poco a poco verá su voz mermada; y en un mercado que devorará, por falta de cuidado e interés, sus propios recursos (desaparición de las revistas de cómic, escasa presencia de autores españoles en el mercado nacional...).

En cualquier caso la historieta sigue ahí, aguardando el momento, a pesar de las crisis y de los momentos álgidos. El afán del historietista siempre se lleva adentro: *"No he dejado de hacer historietas. Cuando hago un cuadro siempre me cuento una historia para poder hacerlo; para mí, que no he dejado de ver la vida como una historieta, un cuadro es una historieta de una sola viñeta"* (en la entrevista de Jorge García).

Cuando sea el momento oportuno, volverán a hablar las viñetas...

BEÀ. PSICONAUTA DE LA HISTORIETA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 20-VI-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Entrevista de David Belmonte y Javier Mora Bordel, primeramente concebida para la revista "Engranajes" y que quedó sin responder e inédita. Cuestionario retomado y ampliado por Javier Mora y Manuel Barrero. Respondida por Josep Maria Beà en mayo de 2009 por correo electrónico. Revisada y editada por Manuel Barrero.

Tras la primera entrevista que le hicimos en la primera época de *Tebeosfera* a **Josep María Beà**, en la que respondió sobre su periodo de formación, abordamos ahora la obra del Beà maduro.

Como rasgo común de su obra posterior a *Historias de Taberna Galáctica* hallamos una visión poliédrica de la realidad. A partir de ese álbum, el autor va deslizándose entre géneros para desasirse de la rigidez gráfica y desplegar una panoplia de técnicas, estilos y temas que le muestran como una suerte de hombre orquesta del cómic que se inmersa no sólo en la condición humana, también en su psique.

Los cómics de Beà fueron volviéndose más complejos, al tiempo que más personales, hasta el punto de convertirse en universos heteróclitos. La visión subjetiva y experimental vista en *Peter Hipnos* o *Fobia* despega, desde *Historias de Taberna Galáctica*, y nos muestra una interpretación subjetiva de la realidad a través de la introspección mental y de la especulación sobre el futuro, que más tarde se torna en reflexión sobre lo absurdo, lo cotidiano hasta llegar al pasado, a la infancia.

Sobre la base de lo anterior, esta entrevista se articula en tres cuerpos, atendiendo al desarrollo de la obra de Bea durante la última parte de su trayectoria como autor:

A. **El universo de la ciencia ficción**. Que abarca sus obras desde Taberna Galáctica hasta La esfera cúbica.

B. **El oscuro universo de lo cotidiano**. Que va desde Once nombres hasta Mediterráneo.

C. **Un mar de recuerdos y humor**. Que aborda la etapa de Siete vidas y otras creaciones de finales de los ochenta.

D. **El autor cabal**. Que aborda su labor como técnico editorial y su actividad actualmente.

Tebeosfera: En *Historias de Taberna Galáctica*, ¿se planteaba una crítica a la situación editorial vigente en ese momento como dejaba entrever Javier Coma en su libro *Y nos fuimos a hacer viñetas*? ¿Era tu propósito reformar las viejas, pero no por ello caducas, fórmulas editoriales?

BEÁ.- No, en absoluto. El motivo de dicha reforma obedece a motivos muy singulares. En aquellos días, yo cursaba psicología en la Universidad de Barcelona y estaba muy interesado con la experimentación relativa a la privación artificial de estímulos sensoriales. Tras una consulta con el Dr. **Alfonso Caycedo**, médico neuropsiquiatra fundador de la denominada Sofrología Clínica (un sistema de relajación dinámica aceptado por la medicina oficial), tuve la ocasión de contactar con un grupo de personas residentes en Limoges que habían construido un tanque de aislamiento sensorial (no era otra cosa que una gran cápsula provista de una cubierta para cerrarla herméticamente. Su interior estaba lleno de agua a temperatura corporal y sales de Epsom para hacerla más densa con la intención de que uno pudiera flotar sobre el líquido). Me sumergí un montón de veces con la esperanza de retener esas imágenes que percibimos en el momento precedente al sueño y que nunca recordamos cuando despertamos. Adquirí cierta práctica. En la oscuridad, y a los pocos minutos, se diluían los parámetros espaciotemporales y, sin perder la consciencia, reteniéndola a voluntad, recibía una extraordinaria afluencia de imágenes riquísimas por su inusitada incoherencia. Al día siguiente, a partir de tales imágenes elaboraba un argumento, un guión. Casi todas las *Historias de Taberna Galáctica* nacieron utilizando el sistema de aislamiento sensorial.

Ajá. ¿En qué momento tienes la seguridad de estar haciendo algo totalmente renovador, en planteamientos y en recursos narrativos?

B.- Para responder a eso he de retroceder muchos años, situarme en 1970, cuando **Luis Gasca** me contrata para que realice doce capítulos de *Sir Leo* para la novedosa revista *Drácula*. Además de pagarme muy bien, no me impone limitaciones estilísticas sino todo lo contrario, me reta a romper moldes. Por primera vez, me siento liberado de las premisas marcadas por los trabajos de agencia realizados en Selecciones Ilustradas y me atrevo a utilizar técnicas inusuales. Descubro que no existen límites: una viñeta puede ser tratada como una pintura de **Pollock**, un collage de **Bearden** o un relieve de **Schultze** si la ocasión lo propicia.

Historieta para Rosas Blancas, de 1959, el estilo del que quería huir Beà

En efecto, uno de los rasgos más destacados de tu obra es la soltura. Da la sensación de que pudieras contar cualquier cosa que te propusieras con un aire nuevo tanto en la forma como en el contenido. Por ejemplo, la estética de Taberna que luego perfeccionas en *En un lugar de la mente* y en *La esfera cúbica* (si bien todo venía de *Peter Hypnos*).

B.- Como he expresado antes, *Taberna* es el resultado de un estado de la mente alterado artificialmente, donde mi interés reside más en la obtención de un imaginario surreal (representaciones conscientes de un desplazamiento con respecto al sentido inconsciente) que una argumentación de base lógica (aunque finalmente, procuro que todos los capítulos estén sujetos a la tradicional fórmula del planteamiento, nudo y

desenlace. No puedo permitirme la frivolidad de que el lector, por mi deseo de jugar con la psique, caiga en un marasmo de relatos ininteligibles).
Peter Hipnos era una recreación psicoplástica como consecuencia del descubrimiento de una serie de artistas que, en un momento determinado me subyugan, cual es el caso de ilustradores como **Isidore Grandville, Max Klinger, Heinrich Kley**, pero sobre todo el pintor **Max Ernst**, que en su fascinante obra *Una Semaine de Bonté* me contagia la necesidad de usar el collage utilizando grabados extraídos de revistas del siglo XIX. La descontextualización e integración aleatoria de estos grafismos en la serie de *Peter Hipnos* me permite crear un clima que va conformándose por sí mismo, sorprendiéndome a medida que elaboro la viñeta. En ambas obras no soy totalmente consciente de cómo concluirán los experimentos, eso sólo lo descubriré al finalizar el trabajo.

Decías en el prólogo de *En un lugar de la mente* que los extraterrestres se encuentran entre nosotros. Teniendo en cuenta tu inquietud por estudiar los recovecos de la mente, ¿suponía esto otra exploración personal del inconsciente? ¿Es la mente, para ti, el mayor cosmos por explorar?

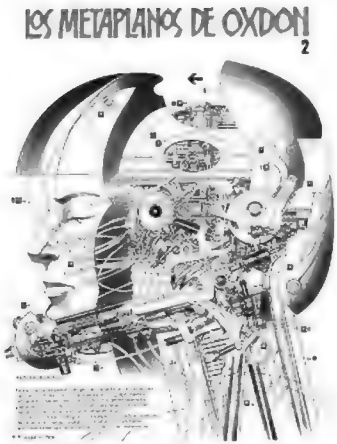
B. Sí, sin lugar a dudas. En aquellos días, **Enric Sió** y yo estábamos intentando, muy ingenuamente, y os aseguro que sin arrogancia alguna, imbricar invisiblemente algunos principios de la psiquiatría más clásica en el lenguaje del cómic, con la creencia de que el modo de ver los actos caligráficos puede provocar impresiones sensibles de carácter subliminal. Eso puede sonar en estos momentos a un juego de dos retrasados mentales. Puede que lo fuéramos, tampoco me importaría mucho, pero la intención estaba llena de honestidad y ambos estábamos convencidos que trabajando en este sentido, encerrados en nuestro estudio, íbamos a renovar el medio y sorprender a la humanidad. Esos episodios de la vida son impagables.
La mente es TODO. Asevera el filósofo **Reinhardt Grossman** que la sustancia mental, el psiquismo, carece de peso, de forma y como factor fenomenológico no puede ser reproducido artificialmente. Por consiguiente "vivimos" en el terreno de las hipótesis. Así pues, yo no sé si SOY. Y por no saber, no sé si mi gato es el pensamiento de un dios desconocido. Concluyendo: cualquier especulación psicológica es posible. Dijo **Einstein**: «Dos y dos son cuatro hasta nueva orden». Sí: La mente es el mayor cosmos por explorar.

¿Estarías de acuerdo en definir tu propio estilo como heredero del surrealismo? La mixtura de elementos del pasado decimonónico con aspectos de la ciencia ficción nos recuerdan a la literatura surrealista o a la del absurdo. ¿Esto es así?, y de serlo ¿hasta qué punto llega la influencia de estas fuentes?

B. Siempre he estado muy incómodo y en contradicción con lo que se considera ortodoxo y he procurado mantenerme a unos centímetros de la realidad ordinaria. Quizás ese posicionamiento vital obedezca más a un trastorno emocional provocado por las vicisitudes de una larga posguerra y a una educación represiva que a una toma de conciencia deliberada. Es decir, posiblemente me halle mucho más cómodo transitando en el ámbito de la arbitrariedad que en el terreno de la objetividad pragmática. Y ese terreno es el surrealismo, donde cualquier planteamiento es aceptado como "normal". Por tal razón, prefiero ser inquilino de una casa pintada por **Giorgio de Chirico, Paul Delvaux** o **René Magritte**, que pasear por un entorno pintado por cualquier paisajista convencional. Por ese motivo, mi trabajo está asentado en el marco de la inquietud surrealista, el poder de este manifiesto artístico ha calado profundamente en mi concepción de la existencia y por ello, si he querido expresarme con sinceridad, no he podido librarme de su mágica influencia.

El cómic surrealista, o el que tú desarrollaste a mediados de los años ochenta, ¿podría servir para indicar transformaciones de la sociedad o de los modos de pensar?

B. Podríamos soñar con esta propuesta si la industria del cómic tuviera una situación normalizada, pero no es así: no existe industria que lo ampare (por lo menos en nuestro país). Por consiguiente, tal como está el panorama editorial, lo que sí es un acto surrealista es dedicarse a esta profesión. Pero no hay que rendirse. Algo ocurrirá, parece ser que la denominada *novela gráfica* —definición imprecisa; esta forma de expresión en el cómic hace muchos años que existe; la lista es larga— oxigenará el sector. Seguro. *Maus, Paracuellos, Fan Home, El Arte de Volar*, por ejemplo, me parecen trabajos extraordinarios, donde afortunadamente —y debido a la importante extensión de las historias—, ya no hay lugar para aquellos ejercicios de metafísica garbancera con los que nos torturaban en los años ochenta algunos autores que nunca habían sabido qué contar.



La ciencia ficción o la desestructuración de la fantasía

Hablemos de la ciencia ficción. ¿Te interesa por sus posibilidades para la inventiva y la fantasía o porque te permitía tratar temas de un modo que no era posible en otros géneros?

B. Desde muy pequeño, y concretamente en su vertiente cinematográfica, siempre fui un aficionado a la S.F. Si bien, hablar de películas de aquella época puede suponer un incordio para quien no le interese en ese momento, no puedo resistirme a mencionar cinco de ellas que conmovieron a toda una generación de afanosos *subdelirantes* (con estas sublimes palabras calificó un discípulo disidente de la psicoanalista **Karen Horney**, a todo sujeto sensible a fantasmas categóricos de bajo rango) y que, en mi caso, dejaron una huella indeleble en aquella zona donde se incuba la creatividad. Los filmes en cuestión son: *Frankenstein* (*Frankenstein*. 1931. **James Whale**), *El enigma de otro mundo* (*The Thing*. 1951. **Christian Nyby**), *Ultimátum a la Tierra* (*Day the Earth Stood Still*. 1951. **Robert Wise**), *La Guerra de los Mundos* (*War of the Worlds*. 1953. **George Pal**) y *El experimento del Doctor Quatermass* (*Creeping Unknown*. 1956. **Val Guest**). Hasta el momento, nunca he dejado de ver una buena película de S.F.

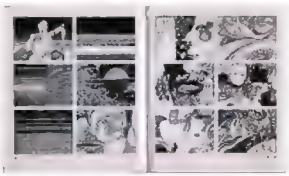
¿Qué autores de la literatura de ciencia ficción te interesaban más?

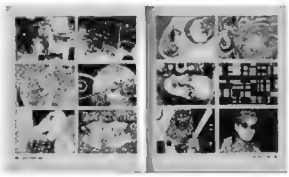
B. En casa de mis padres había tres maravillosos tomos que recopilaban las obras completas de **Jules Verne**, creo que estaba editado por Editorial Sopena, leí un cincuenta por ciento de las novelas, luego pasé a **H.G. Welles** y a toda aquella entrañable saga de escritores fascinantes, supongo que seguí los pasos de todos los muchachos de los cincuenta.
A los diecinueve, ya en Selecciones Ilustradas, leía cualquier cosa que estaba al alcance de mis manos. Allí estaba, como no, *Más Allá*, la revista más popular de la época entre los aficionados, con impactantes relatos de **Sheckley, Asimov, Heinlein, Bixby, Bradbury, Clarke, K. Dick**, etc. ¡Dios, se habían juntado todos los genios del género en una sola publicación! Y, además, el texto solía ir acompañado de las apoteósicas ilustraciones de **Virgil Finlay**. Algo así ha de dejar huella indeleble en los recodos de la mente, todo era de una potencia abrumadora.
A mi regreso de París, tuve la gran suerte de tomar contacto con **Sebastián Martínez, Domingo Santos** y **Luis Vigil**, estaban concentrados en un proyecto muy ambicioso que daría como resultado la que, sin lugar a dudas, acabaría siendo la mejor publicación española de ciencia ficción: la revista *Nueva Dimensión*.
Nueva Dimensión contaba con escritores de nuestro país, muy jóvenes, además de sus fundadores estaban **Carlo Frabbeti, Luis Gasca, Luis Eduardo Aute, Carlos Buiza**, etc. Entre el grupo de extranjeros se hallaban las últimas luminarias en literatura fantástica que, de manera compulsiva, yo devoraba a la aparición de cada número.

En aquella destartalada redacción de la calle de la Mercé de Barcelona no había peseta que rascar, sin embargo, todos queríamos publicar en la revista, se trataba de poder dar un paso transgresor en aquella España aislada del mundo, hundida en un pozo fecal. Los ilustradores fijos fuimos **Carlos Giménez**, Enric Sió, **Adolfo Usero, Esteban Maroto** y yo.

En aquel momento yo ya llevaba muchos años publicando auténtica basura de cómic agencial para el mercado exterior, tanta, que llegué a considerar equivocada mi elección profesional y decidí empezar de nuevo, olvidar todo lo que había aprendido en Selecciones Ilustradas y comenzar con la pintura muy en serio. Sin embargo, en la nueva revista no me impusieron condición alguna a la hora de expresarme gráficamente. Cada mes, Luis Vigil o Domingo Santos me entregaban el texto de un relato que debía ilustrar. Lo leía de noche, siempre con mucha atención y hasta que aparecía en mi cabeza la imagen que consideraba más adecuada. Y empecé a experimentar, a divertirme. Por primera vez tuve la posibilidad de indagar en fórmulas técnicas como el collage, el *frottage*, el estucado o el spray sobre plantilla, procedimientos inusuales en las publicaciones de aquella época. Eludí cualquier referencia gráfica relacionada con el cómic y, de manera muy consciente, me dejé influir por diseñadores de la vanguardia americana como **Richard Sparks, Mark English, Bill Oakes, Leo** & **Diane Dillon** o **David McCall Jonson**, entre otros que por entonces me cautivaban por su arriesgada propuesta plástica. En el quinto número llegué a dibujar una historieta de factura abstracta titulada "Emotivaciones 68". Era algo atrevido y extraño en aquel momento, pero muy propicio y adecuado en el contexto de la revista. Como he dicho antes, nunca cobré una peseta por todo aquel trabajo (este era el pacto), lo que no saben los fundadores es que estaba dispuesto a pagar lo que me pidieran para poder ver mis dibujos en aquellas páginas.

Gracias a mi colaboración en *Nueva Dimensión* fui llamado por Luis Gasca que había puesto en marcha la revista de terror *Drácula* en la que trabajé durante un año. Y gracias a mi colaboración en *Drácula*, fui llamado por **James Warren** con quien trabajé a lo largo de cinco años para sus publicaciones *Creepy, Eerie* y *Vampirella*.





Nueva Dimensión, núm. 5 historieta de 4 páginas

Tanto en tu serie *Historias de Taberna Galáctica* como en la siguiente *En un lugar de la mente* el tema destacado es la distorsión de la realidad, la otra dimensión que puede ocultar lo cotidiano. ¿Qué calidad de 'fantásticas' tienen estas puertas a los mundos del inconsciente?

B. En este momento de mi vida ocurrió algo muy importante. Una noche, me encontré sentado en una butaca del cine Casablanca de Barcelona, proyectaban *Eraserhead* de **David Lynch**, que en aquel momento no era un director de cine conocido en nuestro país, únicamente comenzaba la ola de rumores sobre su talento. Salí aturdido, perplejo, había visto una obra maestra, un concepto expresivo que amalgamaba lo mejor de muchas corrientes artísticas que me fascinaban, concretamente el surrealismo y el dadaísmo.

Al día siguiente recorté de un periódico una página entera, la que anunciaba la película y me la colgué a la espalda y fui varios días a todas partes de aquella manera, no fue una *boutade* de gilipollas —que es lo que parece—, no, es que en realidad quedé tan marcado que quería transmitir mi impresión a todo el mundo, conseguí que mucha gente fuera a ver *Eraserhead*, fue mi pequeña contribución de agradecimiento al maestro yanqui.

Quince días después decidí —con gran disgusto de **Toutain**—, cerrar *La Taberna*, justo en el momento que más interés despertaba entre los lectores de *1984* (la serie ya había sobrepasado las 100 páginas). Inicié *En un lugar de la mente*, en el primer capítulo la influencia de Lynch es obvia, aquel personaje perdido en un día geométrico con un gato en la boca no creo que hubiera existido sin el referente de *Eraserhead*.

La distorsión de la realidad objetiva, a partir de aquel momento, constituyó un elemento omnipresente en mis trabajos.

(También me obsesioné con el descubrimiento y estudio de una alteración emocional denominada "neurosis de destino", noción que describe la determinación subjetiva de una compulsión expresada como un destino trágico que únicamente puede producir un encadenamiento de acontecimientos desagradables. El propio Freud comenta que ciertas personas dan la impresión de que un insano destino las persigue, de una presencia diabólica en su existencia).

Al hilo de esto, en cierta ocasión le comentabas a Enric Sió que tu método para acceder a otros mundos consistía en tumbarte con la luz adecuada para conseguir cierto clima. Pero, a la vista del carácter psicodélico de tu obra nos preguntamos inocentemente si, ejem... ¿has utilizado algún tipo de sustancia psicoactiva?

B. Cuidado, poder alcanzar el nivel superior del entrenamiento autógeno o autorrelajación concentrativa del neurólogo **Schultz** no es cosa fácil, es parecido al yoga, no consigues resultados hasta pasado mucho tiempo de prácticas diarias y rigurosas. Si me tumbo, como dices, con la luz adecuada para conseguir cierto clima quedo dormido.
Todos los derivados del cáñamo, en mi caso, sólo sirven para reír.
Se comentaba que tomaba LSD para estimular la imaginación y lograr buenos guiones. Aunque poca, sí que tomé de joven, pero como es sabido su efecto es de gran intensidad y, por supuesto, en un estado tan alterado de conciencia resulta del todo imposible permanecer concentrado en los límites de una viñeta.
En el estudio de SI, a mis 17, casi todos tomábamos anfetaminas (Centramina, Simpatina), era un fármaco legal, se suministraba en cualquier farmacia sin receta, la tomábamos cuando se acumulaba el trabajo, nadie sabía qué era aquello, se recomendaba como revitalizante relacionado con la anemia. La ingería media España. Cuando descubrimos sus riesgos nos olvidamos de ella.
El alcohol fue la droga institucionalizada a partir de los 60. Generalmente se bebía ginebra y Coca-cola, siempre procurando no cruzar la línea peligrosa, de lo contrario resulta imposible no acabar dibujando sobre la pared antes que en la página. Sin embargo, no recuerdo haber visto a un solo dibujante en estado de ebriedad. La borrachez es deplorable.
Con ayuda del alcohol se puede hacer todo mejor, pero claro, observando una estricta moderación. Con moderación y en el momento adecuado, muchas sustancias pueden resultar beneficiosas. La inmoderación es propia de la insensatez y conduce a la confusión y al caos, sin embargo, el mundo está lleno de insensatos.

Beá en París, en 1967, cuando tomaba clases de arte

En un lugar de la mente **supuso la ruptura con Toutain, por dos razones: fue un viraje en el tipo de ciencia ficción que él publicaba y fue tu última para el sello. ¿Qué opinaba él como editor de esta nueva forma de hacer cómic de ciencia ficción?**

B. **Josep Toutain** era una mutación de dibujante a empresario, cuyo interés, como es comprensible, radicaba en la cuenta de resultados de sus negocios. Tras la turbulenta etapa inicial de relación padre / hijo, ahora sentía un profundo respeto por mis propuestas profesionales que admiraba porque conseguían incrementar notoriamente la venta de sus revistas *1984* y *Comix Internacional*, y, en esta tesitura, se inició una verdadera amistad entre ambos. Toutain me había llamado para que colaborase en sus publicaciones, porque en aquel momento quería lo que él llamaba "el punto Beà", el punto que antaño le perturbaba y no se ajustaba a sus criterios comerciales. Y el punto funcionó. Y a partir de entonces nos quisimos mucho: el hijo pródigo abrazó por fin a su padre. Nunca puso objeción a cualquier idea mía por muy delirante que fuera, incluso me instaba a avanzar en este sentido porque desde la época de Warren todo habían sido éxitos. Conservo un estupendo recuerdo de aquellos días en los que Toutain, al verme aparecer en su agencia con la carpeta bajo el brazo, entraba en un trance de actuación histriónica, gesticulaba ante todos, ordenaba que a partir de aquel momento nadie le interrumpiera, nos encerrábamos en su despacho sentados ante un whisky, y entonces me pedía que le contara —ya que no estaba rotulado— el capítulo que traía. Parecíamos dos tontos interpretando una función de casa regional, yo leía el guión con énfasis y él miraba las páginas como si le fuera la vida en ello. Antes de enseñarle la última página —que siempre era una sorpresa—, le preguntaba: «¿Imaginas cómo acaba la cosa, eh, EH? ¿Lo imaginas?» «No», decía. Y entonces le plantaba aquel *final O'Henry* a un palmo de los ojos. Decía: «¡Hooostiaaa putaa! ¡Lo has conseguido de nuevo, maricón!» El tío sabía muy bien qué hacer para alimentar mi autoestima y, a la par, mi creatividad. ¡Detalles así son necesarios, joder, un buen editor debe abrir una botella de Möet Chandon CADA VEZ que un dibujante le entrega un buen trabajo y brindar con éste! ¡Hagamos bien las cosas, por favor! ¡No cuesta tanto dinero una botella de champán francés!
Toutain me dijo en una ocasión que mientras trabajaba tuviese en cuenta que había alguien esperando mi obra, un receptor. Y siempre he aplicado aquel consejo sin dudarlo un solo momento. De otra manera no le encuentro ningún sentido. Yo no escribo o dibujo para mí, nunca lo he hecho ni pienso hacerlo.

¿Cómo se tomó Toutain vuestra marcha para fundar Rambla?

B. Como acabo de comentar, Toutain y yo nos entendíamos a la perfección, como nunca hubiera podido imaginar, pero claro, lo de *Rambla* le sentó fatal, no era para menos. De *1984*, su revista puntera, desaparecían de una tacada tres autores puntales: Carlos Giménez, **Alfonso Font** y Josep María Beà, los tres sustentábamos la publicación con la realización mensual de historias de las cuales éramos autores del los guiones y de los dibujos. El día que, con mucho pesar y temor, me reuní con Toutain en su despacho para comunicarle mi dimisión (y la del resto) de las filas de S.I. se puso lívido, había oído rumores pero no los creía, descubrió también que, por nuestra parte, la decisión de embarcarnos como editores era irreversible, que no existía argumento alguno que pudiera neutralizar la ilusión de iniciar el proyecto cooperativo. No obstante, a los dos días de haber mantenido aquella conversación, me llamó por teléfono, dijo:
«Beá, he de comunicarte algo, esta noche he tenido una horrible pesadilla y aún ahora estoy pensando en ella. Escúchame bien... he soñado que me encontraba solo en un bosque, he oído unos gritos que pedían auxilio, un llanto que emergía de un pozo cercano a mí, he ido hasta él y me he asomado al interior y... os he visto a vosotros, a los cuatro que vais a editar la nueva revista, os precipitabais al vacío, aterrorizados, cogidos unos a otros de las manos. En cabeza estaba Carlos Giménez y en ultimo lugar estabas tú que me mirabas y gritabas ¡¡Toutaaaaaaaaiiiin!! ¡¡Toutaaaaaaiiiiiinnn!!!».
Como es lógico, no le hice el menor caso, sin embargo fue un sueño premonitorio. Todos acabamos en un jodido pozo y no cogidos de las manos precisamente.

Tras su muerte, pocos han hablado de Toutain. ¿Tú te atreverías a recordar su lado oscuro, cariñosamente?

B. No, eso sería indigno por mi parte. Quise mucho a Toutain, y aun con todos sus defectos consiguió que mis trabajos y los de mis compañeros fueran publicados en medio mundo.
No puedo olvidar que ese hombre, con veintidos años recién cumplidos y con un panorama editorial sin futuro, decidió coger varias páginas suyas, cruzar con ellas los pirineos y plantarlas sobre la mesa del primer editor que se dignara a recibirlo. Esta decisión que hoy en día puede parecer de lo más trivial, en la época del aislamiento internacional del régimen de Franco, semejante viaje tenía algo de aventura épica propia de aparecer en un reportaje del *National Geographic*: «Hombre joven de la península ibérica osa cruzar la frontera

y llegar hasta París con la intención de vender historietas». Volvió entusiasmado y con un montón de encargos en la maleta, tantos, que se vio obligado a buscar ayudantes. Así nació la que fue, durante muchos años, la más importante agencia europea de producción y distribución de cómics e ilustración.
(En ocasiones me asaltan curiosas evocaciones de mis primeros años en S.I., como aquella vez que, a mis 15 años, cuando Toutain decidió trasladarse a un nuevo emplazamiento donde el espacio no supusiera un obstáculo para el desarrollo de su agencia. Para ello alquiló dos pisos que ocupaban toda la sexta planta de un edificio de la Avenida Diagonal y que sería la ubicación definitiva de la agencia hasta el día de su cierre.
Una mañana quise dar una vuelta por aquel barrio desconocido, quería celebrar la circunstancia pero no me atrevía a entrar en ninguno de aquellos bares que se me antojaban elegantísimos. Descubrí un minúsculo laboratorio clínico, me sentía tan feliz que crucé la puerta y solicité que me practicaran un análisis de sangre, un simple hemograma. Después me senté en un banco de la calle, algo mareado, y me fumé varios celtas cortos mientras pensaba en el futuro de tinta china que me esperaba en aquel entorno de lujo).

***La esfera cúbica*, ya en *Rambla*, era de ciencia ficción pero iba claramente dirigida a *otro* lector. ¿Era ese lector el que se buscaba para comprar la nueva revista en principio editada por Distrinovel?**

B. No calificaría mi trilogía *Historias de Taberna Galáctica*, *En un lugar de la mente* y *La Esfera Cúbica* como obras de ciencia ficción propiamente dicha, yo no soy un científico para poder fabular rigurosamente con conocimientos que nacen de la ciencia. Utilizo el marco de una realidad fantástica que me permite potenciar los sentimientos discordantes de unos personajes aturdidos, siempre sorprendidos y atenazados por conflictos cuya naturaleza es conexa a la angustia y zozobra de nuestra existencia. Yo soy afecto al surrealismo como medio de reacción ante la vacuidad que nos rodea.
Nunca me planteé ninguna estrategia que pudiera atraer lectores, en aquel momento comenzaba a percibir que mi trabajo conectaba con el público, que tras muchos años de tarea estaba definiendo un discurso propio, una señas de identidad que, afortunadamente, sintonizaban con un lector de perfil muy determinado.

A lanzar *Rambla* os ayudó Rocca. ¿Qué puedes decirnos de este hombre? Si es que puedes, si es que quieres. ¿A qué obedecía su obcecación hacia el festival de Barcelona?

B.Claro que puedo hablar de Roberto Rocca. Era un hombre muy agradable, con este glamour y educación tan peculiar de los italoamericanos. Incluso cuando nos enfrentamos con él ante los tribunales se comportó como un caballero.
Al ofrecerle el proyecto de una revista de producción mensual con material original y autóctono y dirigida por Giménez, Beá, García, Font y Usero, vio un buen negocio (y lo pudo ser) y puso a nuestra disposición todos los medios que tenía a su alcance: editorial, producción y honorarios. Pero *Rambla* nació paticoja. Antes de la aparición del primer número Carlos abandonó el proyecto, al poco tiempo Font y Usero hicieron lo mismo (ojalá yo los hubiera seguido). Ante esta situación, Roberto Rocca, como es fácil de comprender, se sintió engañado y también abandonó la partida, retiró todo su apoyo y aquel lugar se convirtió en un páramo de sinrazón, como un barco marcado por una deriva anunciada: El pozo de Toutain.
En cuanto a la comentada animosidad de Roberto Rocca hacia el Saló del Cómic de Barcelona sólo me cabe decir que no recuerdo absolutamente nada.

Ante la escucha de tu disco, *La esfera cúbica*, cabe preguntarse qué música escuchabas cuando componías sus prospecciones mentales: ¿*Cyclone, Phaedra* o bien *Duty Now from the Future, Freedom of Choice*?

B. Veamos. Cuando decidí meterme de nuevo con la música y tras la compra de todo lo necesario para poder trabajar, fui a visitar a Sergi Puertas, su amistad ha sido un regalo del cielo, es una persona extraordinaria, un excelente escritor, buen músico y gran amigo. Estuvimos un año trabajando juntos, utilizando un sistema vía internet tan estrafalario, que cuando reunimos los 20 temas que iban a ser grabados en un CD que debía aparecer adjunto al álbum, fue humanamente imposible masterizarlos ya que habíamos saturado la onda a un nivel criminal, cada corte lo mezclábamos, ecualizábamos, lo interferíamos con cien *plugs* y filtros canallas, convertíamos varias veces el formato con la consiguiente degradación de la calidad sonora, pero lo pasamos de puta madre y quedamos más o menos satisfechos con el resultado.

Sergi tuvo la generosidad de regalarme su Stratocaster, la guitarra que conservaba desde sus 15 años y que le puse el nombre de Sheena en recuerdo de una querida gata que murió hace varios años. La guitarra, en su interior, alberga un bigote de Shenna: absoluto poder felino, poca broma.
Durante todo aquel año Sergi me iba pasando CD's y *links* de su música preferida, una montaña. Además yo estoy inscrito en un par de foros de música electro, con lo cual las recomendaciones son diarias. En estos últimos tres años he escuchado más música que en toda mi vida. A veces me escribe alguien, oye Beà, escucha a esta gente, son la hostia, busco, la encuentro, pero además, sin querer, encuentro TODA la música que el hombre ha compuesto en este planeta. Mi ordenador, en ocasiones, se convierte en las cataratas del Niágara descargando decibelios, cuando acaba todo, tengo un *terabyte* de "*mptreses".* ¿Y cuándo voy a escuchar todo esto?: imposible, necesitaría más vidas, dos más como mínimo. Me he cascado los oídos, he perdido un veinte por ciento de audición desde que me metí otra vez con la música, siempre uso cascos, unos Beyerdynamic de alta gama, pero ya no puedo parar, con esos potentes secuenciadores consigues hacer lo que quieras y, en realidad, medio mundo está haciendo música, sólo hay que dar una vuelta por MySpace para ver como está el patio.
La pregunta sobre *Freedom of Choice* y *Duty Now from the Future* ¿No son títulos de Devo?, eso es viejo, bueno pero de antaño. Los otros temas puede que los haya escuchado o puede que no, es imposible llevar un inventario mental de tanta información musical. El cerebro, en algunos aspectos, es parecido a un disco duro, su capacidad de almacenamiento es limitada y ante el riesgo de una saturación se activan mecanismos automáticos de eliminación selectiva.
A día de hoy no paro de escuchar al cantautor Albert Sans, alguien de gran talento como compositor y poeta, tan bueno como Sabina y guitarrista excepcional.

Volviendo al cómic, al editarte a ti mismo rompes los corsés editoriales. ¿Se demostró que estos corsés habían sido impedimento para tu creatividad o por el contrario sirvieron para estructurar mejor tus historias?

B. Siempre que alguien ha interferido en el proceso de mi gestión creativa el resultado ha sido nefasto. Hay gente de mi generación, poca, como **Víctor de La Fuente**, Alfonso Font o **Jordi Bernet**, cuyo dominio del dibujo roza cotas asombrosas (a Bernet, en su estilo, lo sitúo a continuación de **Sickles, Cannif, Robbins**. Ha superado a **Joe Kubert** y está a un paso de **Al Toth**. Probablemente Jordi sea en estos momentos el mejor dibujante del mundo). Los citados al inicio, son virtuosos del dibujo, les falta muy poco para saberlo todo de él, actúan como ese guitarrista genial que conoce de memoria la totalidad de acordes que oculta una guitarra y accede a ellos sin mirar el diapasón ni los trastes. Para esos dibujantes no existen corsés, han sobrepasado el límite de la duda y la indecisión y su capacidad para afrontar cualquier propuesta gráfica es ilimitada. Son capaces de encarar con éxito cualquier género temático. Mi caso es muy distinto, ante el dibujo siempre he sido consciente de mis carencias que son muchas. Conociendo mis acotamientos, yo no he pretendido ser un excelente dibujante sino un correcto narrador de historias, puede que siempre me haya sentido más guionista que dibujante, es lo que he hecho desde niño: narrar cuentos a los demás. Así pues, si encorsetan este propósito no valgo nada, entonces, sin estímulo alguno, puedo llegar a ser un dibujante mediocre, hecho que ha ocurrido cuando en momentos de vacas flacas he tenido que dibujar guiones de otros que no me interesaban en absoluto. Siempre he de contar mis historias y, afortunadamente, siempre tengo historias que contar.

***La esfera cúbica* es una de tus obras más irreverentes. Parodias la mayor parte de los tópicos de la ciencia ficción, desde los héroes tipo Flash Gordon a las invasiones extraterrestres. ¿Era la tuya una intención cervantina, para plantearte con el humor la revisión de los modelos de historieta vigentes en la época?**

B. Salvo en casos muy especiales nunca parto de un esquema cerrado, hay una idea en proceso de consolidación pero es difusa, neblinosa. Con *La esfera cúbica* di de manera inmotivada con la necesidad de arremeter contra tópicos muy manidos, sentía odio hacia ellos porque lo embarran todo con melaza de palosanto, todo discurre por caminos trillados hasta la náusea y que, de manera irremediable, conducen al lugar de siempre. Con guiones carentes de imaginación, el autor y el lector practican una suerte de neutralidad psicológica, una neutralidad similar a la situación del psicoanalista frente al paciente donde no

hay discurso explicito ni reflexión consciente. No soporto estos guiones con un *dèja vu* pertinaz que revela desde un inicio como va a acabar la cosa —si es que acaba— y que siempre suele ser de naturaleza cretina.
En relación al uso del humor constato que nunca he podido librarme de su empleo. Para mí, el sentido de humor bien aplicado y mesurado es fundamental en mis narraciones, y también como ejercicio vital, su influencia inmediata sobre lo somático me ha librado de la depresión y el suicidio.

Con *La esfera cúbica* culminas un recorrido, entre fantástico y psicodélico, que te convierte en un original 'inventor' de historias, en un apaleador de ideas. Pero se dice que todo ya está inventado. ¿Es posible crear hoy en día algo en estado puro?

B. Supongo que no. En mi caso, si me pongo a analizar con profundidad todos mis guiones y dibujos (incluso esculturas, cuadros y música) siempre descubro fabulaciones que parten de referentes ajenos a mi autoría. Ya nacemos con referentes genéticos y, a partir de aquel momento, el cerebro comienza a almacenar contenidos externos que de su mezcolanza y manipulación surgen curiosos resultados. Lo cierto es que invariablemente y utilizando distintas estrategias siempre acabo contando la misma historia, algo ocurrió en los inicios de mi vida —como en todas las vidas— que por su peculiar impacto quedó tatuado en algún lugar para siempre jamás. De poderse, en este tatuaje podríamos leer las pautas primigenias, aquella señal no cesará de irradiar una pulsión unívoca y vitalicia.

Con Tinet Rubira en el rodaje de Dr. Vapor

¿Por qué no fraguó *Historias de Taberna Galáctica* en imagen real?

B. En los noventa nace el proyecto de hacer una serie de televisión basada en *Historias de taberna galáctica*. Ni yo ni nadie había movido nada. La idea partió de **Ferrán Llagostera**, director de películas como *Terranova*. Tenía intención de dirigirla él, aunque más adelante se decidió que cada capítulo contaría con un director. A partir de ahí, se tocaron varias teclas y el ICC (Institut de Cinema Català) se puso en contacto para producirla. Debía tomar forma de coproducción porque así garantizaban su venta en todo el mundo, y en sus negociaciones consiguieron involucrar a la United Artists, la RAI, Lorimar y TVE. Todo apuntaba muy bien. Me compraron la opción, me reservé el control gráfico y durante un año fui cobrando. Como la mayoría de las historietas eran de ocho páginas debían adaptarse a los 45 minutos previstos.
El episodio piloto estaba a punto de manivela. Un buen día, Televisión Española se retiró del proyecto porque lo consideraba excesivo para sus posibilidades. Todas las productoras extranjeras objetaron que si la parte española, de donde nacía la propuesta, se retiraba, algo iba mal. El proyecto se canceló. Si el ámbito del cómic es duro, no te digo lo que es el cine. Un día vas por la calle y ves tu nombre en la prensa, lees que se van a invertir 2.000 millones de pesetas en la serie y que el rodaje es inminente, y no es cierto, sólo se trata de una estrategia de mercado.
En aquellos días estuve hablando con **Álex de la Iglesia** referente a la adaptación cinematográfica de La Taberna Galáctica, le pregunté si podía interesarle abordar la dirección, pero en aquel momento estaba

saturado de trabajo y en pocos días tenía que viajar a EE UU para el rodaje de *Perdita Durango*.

Hablando de De la Iglesia. Algunos pensamos que tomó elementos de tus obras para rodar *Acción Mutante*; y en su reciente serie televisiva, que también muestra reminiscencias con tus series fantásticas, ha homenajeado a *Lorna* abiertamente. ¿Qué tienes que decir a esto?

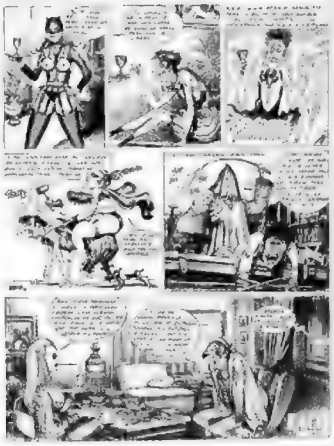
B. Por motivos muy personales —que no voy a exponer aquí— sería un gran honor para mí que Alex de la Iglesia utilizara toda mi obra sin mi consentimiento, y si esto ocurriera, no le reclamaría honorario alguno. No es una exageración. Es un declaración cargada de sinceridad y gratitud.

EL OSCURO UNIVERSO DE LO COTIDIANO

La 'negritud' de tu obra de mediados de los ochenta se refleja en la estética: Sueltas el trazo, haciendo un dibujo más dinámico, que te acerca a maestros como Toth o Gould. Este cambio ¿fue debido a que querías desarrollarte en géneros que no habías tocado hasta la fecha?

B. Fueron tiempos extraños y acelerados, sucedían muchas cosas a diario y siempre había la posibilidad de dar un giro radical en el momento menos pensado. Siempre me han gustado los cambios, los retos, no soporto la monotonía y, aunque ahora he bajado considerablemente el ritmo, debo estar constantemente formulando nuevos proyectos. ¡Joder, hay tantas cosas por ahí increíblemente maravillosas a las que poder dedicarse! No entiendo a estos jubilados que se aburren como percebes, si un día me encuentro en una de estas plazas deprimentes, me dedicaré a matar palomas con las bolas de la petanca, pero nunca a jugar reglamentariamente, eso jamás.
Perdón por del descarrile.
Fueron tiempos extraños, con la realización de *La Esfera Cubica* me di cuenta que técnicamente estaba al borde del colapso gráfico, algunas viñetas son tan oscuras como los últimos cuadros de **Mark Rotko** de la Capilla en Houston. Y es que se dio una circunstancia deplorable en aquella década, mucha gente de mente infértil encontró la ocasión de encubrir sus carencias creativas intrincándose en la realización de lamentables historias con pretensiones filosóficas y con una exhibición plástica en el más asfixiante corte *pompier*. El resultado conseguía amodorrar al pobre lector que, con más razón que un santo, dejaba de comprar la revista en la que aparecían tales despropósitos argumentales. Siempre estábamos con lo mismo: "¿A dónde vamos, de donde venimos?", y todo eso. Y es que, como dijo el psicólogo **René Spitz**, «la arrogancia del bobo es incontenible». Ese sujeto acomplejado suele confundir la modestia con la ignorancia, es decir, ve en la primera la personificación de sus miedos cuando en realidad es virtud modélica.

Así estaban las cosas, saturadas de retórica muy cutre, cuando decidí abandonar las galaxias y para ello renuncio al uso de los materiales más nobles y opto por dibujar directamente sobre cuartillas de fotocopiadora y con plumas estilográficas desechables. Así cambié de registro gráfico en una semana, conseguí un estilo más ágil, adecuado para argumentos referentes a nuestra cotidianidad.



Historietas de Norton,

¡un escándalo!

Comienzas a usar habitualmente el seudónimo Sánchez Zamora, luego otros, cada cual en su estilo, todos diferentes de tu etapa anterior. ¿Fue fragmentación de la personalidad?, ¿fue necesidad editorial?, ¿fue ocultación? Y ¿qué visión de la realidad, o de ti mismo, pretendías reflejar con cada uno?

B. Fue ocultación. Voy a contar algo que ya ha pasado al olvido.
Cuando abandoné el colegio Marista, salí de él con una inmensa empanada mental, me habían aturdido durante diez años con el nacional catolicismo, la formación del espíritu nacional y demás aberraciones. Pero ya en la calle, al poco tiempo, toda aquella plasta fue desprendiéndose de mí por sí sola, fui descubriendo que todo lo divertido estaba en el lado opuesto de la ideología de derechas, hasta el punto de decidir que había que estar tarado para no ser de izquierdas. Desde entonces coincido plenamente con el ideario de mi querido amigo Carlos Giménez, aunque, por supuesto, no he sido un activista como él, que en momentos cruciales de la transición se jugó la vida en defensa de la democracia.
Y vamos a la época de la transición.
Trabajé mucho como Norton durante un par de años. Colaboré en muchísimas revistas de la editorial Garbo, coordinada por **José María Arman** y propietaria de cabeceras como *Solo Moto, Muchas Gracias, Matarratos, Eh!* o la mítica revista del corazón homónima, *Garbo*, que dirigía mi amigo **Manel Domínguez**.
Y en 1977 ocurre que recibo una citación para comparecer acusado (junto al **Miquel Villagrasa**, director periodista de la publicación) por el contenido de una historieta de dos páginas (una absoluta tontería) aparecida en la revista *Muchas Gracias*.
Mi denuncia siguió su curso hasta que en 1979 se me citó por fin en el Palacio de Justicia.
Fui condenado como autor de un delito de escándalo público a «la pena de tres meses de arresto mayor, multa y seis años y un día de inhabilitación especial para el ejercicio de la profesión de periodista o cualquier otra que guarde relación con los medios de comunicación social»
La sentencia fue recurrida y quedó a la espera de recurso de casación, por lo que la aplicación de la pena quedaba en suspenso siempre que no cometiera un delito menor. Si en ese tiempo se me denunciaba por cualquier cosa, por una falta de tráfico que se complicase, por lo que fuera, se me llevaban tres meses a los que se sumarían los que se juzgasen oportunos por la hipotética nueva causa.
Las cosas eran muy distintas que a día de hoy. El tener que cumplir o no la condena sólo correspondía a la decisión judicial. Si a uno de aquellos señores le daba la gana me podía encerrar. Y aquellos jueces formaban parte de la vieja estructura del régimen.
Y para acabar de arreglar la cosa, el 23 de febrero de 1981, el Congreso de los Diputados es tomado por las fuerzas fascistas a punta de pistola.

Por supuesto que la prensa y todo el colectivo profesional me apoyó y siempre conservo un gran recuerdo de gratitud. **Brad Balfour** de la revista *Heavy Metal*, en la que estaba publicando "Tales of the Galactic Inn", me entrevistó una noche por teléfono desde NY, la entrevista de varias páginas apareció en el número que estaba a punto de entrar en máquinas. Al margen del careto que dibujaron en el inicio, se portaron de maravilla conmigo.
En 1983, tras dos años sin dibujar, el ministro de Justicia con el beneplácito del rey me indultó "de las dos terceras partes de la pena privativa".
Fue un incidente muy triste.

Aquí encontramos los motivos "la fragmentación de la personalidad".

11446 *REAL DECRETO 603/1983 de 2 de febrero por el que se indulta parcialmente a José María Boa Font.*

Visto el expediente de indulto de José María Boa Font condenado por la Sala Segunda del Tribunal Supremo en sentencia de 13 de octubre de 1960, por la que se casaba y anulaba la dictada por la Audiencia Provincial de Barcelona en 4 de noviembre de 1959, como autor de un delito de escándalo público, a la pena de tres meses de arresto mayor y multa de 50.000 pesetas y seis años y un día de inhabilitación especial para el ejercicio de la profesión, y teniendo en cuenta las circunstancias que concurren en los hechos;

Vistos la Ley de 18 de junio de 1870, reguladora de la gracia de indulto, y el Decreto de 22 de abril de 1938.

De acuerdo con el parecer del Ministerio Fiscal y del Tribunal sentenciador, a propuesta del Ministro de Justicia y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 2 de febrero de 1983,

Vengo en indultar a José María Boa Font de las dos terceras partes de la pena privativa de derechos impuesta en la expresada sentencia, dejando subsistentes los restantes pronunciamientos contenidos en la misma.

Dado en Madrid a 2 de febrero de 1983.

JUAN CARLOS R.

El Ministro de Justicia,
FERNANDO LEDESMA BARTRET

Real Decreto en el que se exculpaba a Beà

cabecera del artículo publicado en Heavy Metal

¿Y Las Percas o Calsina?

B. En este caso se trata de mi fragmentación como dibujante en varios seudónimos para cubrir las páginas de una revista que siempre estuvo al borde de la quiebra. Jamás en mi vida he dibujado tanto como en *Rambla*. Cumplí el pacto inicial y con creces: dibujar.

El descubrimiento de los impulsos que motivan nuestros actos son la base de las historias firmadas con esos seudónimos. En especial en la historieta del psicólogo, o en la violación de la dama de alta sociedad... ¿Crees que el mayor lastre para la psique humana es la influencia de los convencionalismos sociales?

B. Puede ser. Siempre he de hablar de mi experiencia como persona, son tantos los protocolos de comportamiento que llevo enquistados en mi inconsciente desde el primer día que, aun segando a ras de suelo este inmenso arbusto formado por conceptos represivos, siempre quedará enterrada la raíz con la posibilidad de que aparezcan nuevos brotes y se inicie otro capítulo de intoxicación neuronal.
Con el paso de los años percibo que, afortunadamente voy soltando lastre, pierdo respeto a infinidad de cosas, tiendo a la serenidad y, posiblemente, cuando tenga las cosas completamente claras no me quedará vida que disfrutar ni falta que me hará. Dice **Hesse**: »Como todos van desapareciendo poco a poco y al final uno tiene más parientes y amigos en el más allá que aquí, se le va despertando la curiosidad por el más allá y pierde el miedo que siente todo el que se encuentra aún firmemente instalado»

El estado de Joey es tu única obra sin cortes. ¿Por qué quisiste hacer una obra de mayor extensión, además de polifónica, alejada de los relatos del continuará habituales?

B. No puedo recordarlo. Eso indica que no hubo una intención significativa.

Beà en Palermo en 1969

UN MAR DE RECUERDOS Y HUMOR.

En el sello que fundas, Intermagen, vas recopilando tus historietas en álbumes, hacia atrás, hasta llegar a Norton. Fue como un muestrario de tus anteriores "vidas" ¿Enterrabas aquí, en 1985, al antiguo Beà?

B. Obedeció únicamente a una estrategia editorial. Disponía de mucho material mío libre para poder ser editado, de esta manera, al no tener que añadir honorarios de royalties a los costes de producción el producto resultaba muy económico.

***Siete vidas* y *La Muralla* suponen una búsqueda interpretativa de otro elemento siempre presente en tu obra, la transformación del pasado, lo cual aquí es explorado a través de las distintas huellas y formas que quedan recogidas en la mente, es decir, los recuerdos que marcan y determinan nuestra vida. ¿Qué hay aquí de canto a la nostalgia?**

B. Sin lugar a dudas, *Siete vidas* es una recreación autobiográfica sin más. Es la primera vez que echo la vista atrás, a esta nebulosa que es el pasado, el de mi infancia y, por primera vez uso el cómic para rememorar episodios de la posguerra. Y por supuesto queda registrada una notable señal de nostalgia de años grisáceos pero siempre en el contorno del territorio poético.
La Muralla fue un experimento muy especial y arriesgado que me permití hacer gracias a que yo era mi propio editor.
El planteamiento fue el siguiente. Quise emplear en el cómic las técnicas de creación automática usadas por **Aragón, Tzara, Eluard, Duchamp, Richter**, etc., es decir, el grupo de artistas fundadores del movimiento dadaísta y que más tarde también utilizarían escritores como el propio **William Burrouhgs**.
Se trataba de glosar y dibujar sin premeditación, al azar, en la espontaneidad más absoluta. Así pues decidí crear un álbum sin saber de qué género iba a tratar. Me impuse la obligación de no pensar en él hasta el momento de dibujar la primera viñeta. Cogí una cuartilla y, directamente con la estilográfíca (el tiempo de abocetado a lápiz hubiera interferido el proceso automático), comencé a dibujar unos peces en el ángulo superior izquierdo, luego dibujé un bloque de piedra que discurría ingrávido por un espacio indeterminado, escribí un título que se me ocurrió en aquel momento: "LA MURALLA" y un texto en relación a lo dibujado: " Se deslizaba suavemente, sobre aquel transparente y gelatinoso mar...". En la siguiente viñeta me acerqué hasta aquella estructura. En la tercera dibujé un gato acodado en la borda y mirando al lector con unos prismáticos. En la cuarta seguí acercándome al felino y, en la última viñeta de la primera página, dibujé un plano cercano del gato que dice: «¡PEROOO...!». En esta viñeta yo no tenía la menor idea de lo que el personaje estaba viendo. Es cierto que me pasaron muchas imágenes por la cabeza, elegí la más simple, el gato sólo veía el horizonte y,

de esta manera, no condicionaba el argumento a nada concreto. También me propuse no alimentar ideas con anterioridad al dibujo ya que al abordar cada viñeta se incrementaba el torrente de imágenes mentales susceptibles de ser dibujadas. Pero lo que consideré un verdadero hallazgo fue el hecho de descubrir que muchas viñetas se formaban con materiales de vivencias reales ocurridas pocas horas antes o incluso de esquemas oníricos que me invadían una noche de pesadilla o de sueños gloriosos. Algo así, hubiera sido imposible de introducir en un guión elaborado antes del proceso gráfico.
Podía haber estado meses dibujando de tal manera pero el clima de *Rambla* no era el más apropiado para experimentos creativos.
¿Y el resultado? A medida que avanzaba en el argumento se abrían mil frentes argumentales que, por la limitación de páginas, tuve que cerrarlo precipitadamente, intentando atar cabos de una manera muy forzada. Cuando, tres años después, Toutain decidió editar *La Muralla* como álbum, en el periódico la Vanguardia de Barcelona, un especialista en cómic que, de verdad, no recuerdo su nombre, dedicó tres cuartos de página (nadie en mi vida me había prestado tanta atención) en denostar el trabajo de forma casi vejatoria. Tal ensañamiento me confirmó que, por lo menos, mi trabajo había removido algo muy poderoso en el espíritu de una persona. Por consiguiente, quedaba justificado todo el trabajo de investigación.

En *Siete vidas* tratas de recuperar el momento en que la conciencia se forma a través del recuerdo de distintas experiencias. Para ti, ¿cuál es el límite entre el recuerdo y la invención?

B. Es triste limitar un recuerdo, cuando se da con uno bueno hay que fabular con él. En narrativa prefiero una buena fabulación que una verdad aburrida. Hace muy pocos meses **Joan Marsé**, hablando sobre las claves del escritor dijo: «Es necesaria una buena historia, memoria e imaginación»

Junto contigo, Boldú o Mundet esbozaron lo que luego sería aplaudido como 'historieta autobiográfica' o de slices of life. ¿Te consideras pionero de esa corriente?

B. No soy pionero de nada. En creatividad todo es un movimiento pendular de un imaginario colectivo. Dice con mucho atino el filólogo **César San Nicolás**, que cabe advertir cómo la cultura puede entenderse al modo y manera de un ir y venir desde la producción de sentidos generacionales hacia la realización de tales sentidos dentro de una colectividad. Sentidos que se recordarán y que cambiarán para volver a mostrarse como nuevos trascurrido cierto tiempo. Dichos sentidos se materializarán en imágenes adoptadas o adaptadas a cada entorno colectivo y actuarán como modelos de conocimiento, ya sea de cara a su transmisión pedagógica y comunicativa al resto del colectivo o bien a los efectos de facilitar el intercambio identificador y valorativo entre los miembros de dicho entorno grupal.

En tus historias hay gatos. Pero en *Siete vidas* todos son gatos. Es obvio que los eliges porque puedes ir narrando 'muertes' (ritos de iniciación o crecimiento) en virtud de la leyenda gatuna. Pero... ¿qué otra conexión has tenido tú con los felinos?

B. He adorado a los gatos desde el día que nací. Los gatos me han acompañado siempre, muchas veces he encontrado respuestas en sus ojos y me han solucionado muchas cosas. En ellos he descubierto aspectos que no sé ver en los seres humanos.
Estos seres son un misterio en estado puro, antes se dejan sacrificar que obedecer una orden que no es de su agrado, no son reflejo de nosotros mismos como los perros, siempre serán descendientes de la diosa **Bastet**, hija de **Hator**, que es nombrada en los Textos de las Pirámides y el Libro de los Muertos.
Hay algo en ellos. Supongo que es una fascinación, pero los gatos me desinhiben, desbloquean cualquier miedo –incluso existencial- como si me sometiera a un estado hipnótico. Entiendo perfectamente que en el antiguo Egipto fueran tratados como divinidades, que quien matara un gato fuera condenado por un delito de lesa humanidad. Luego la religión católica los mandó al infierno, los consideró seres demoníacos y la Inquisición los diezmó en toda Europa, provocando con ello una pandemia de ratas y peste bubónica de proporción inconmensurable.
El cuerpo de los gatos es una joya mecánica y no puedo entender la vida sin ellos alrededor. Siempre he creído que los que felinos que han convivido conmigo, por mimetismo, pensaban de sí mismos que eran dibujantes. Es decir, que su visión de la familia era algo así como: "En esta casa somos dos dibujantes y una mujer".

Por entonces creas una obra que a muchos se nos antojó extraña: escribes para otro, y escribes sobre una suerte de mitopoyesis titulada *Seres, dioses y mundos.* Háblanos de ello.

B.- Mi querido amigo **Josep Lórman**, geógrafo y escritor y hombre sabio donde los haya, me descubrió a **Lovecraft** a mediados de los 60, el impacto en nosotros fue tan brutal que después de leer varios libros suyos decidimos realizar un libro que recopilara todo el bestiario descrito por Lovecraft a lo largo de su obra. Mi amigo se ocuparía del texto y yo de las ilustraciones, para lo cual, Lórman se leyó en pocos meses la obra completa del escritor, abriendo una ficha muy detallada de las características de cada criatura ominosa del profundo horror cósmico y tal y cual. Acabó mismamente como si hubiera vuelto de las montañas de la locura y me pasó el manuscrito. Dediqué un año al dibujo de todo aquel fungoso delirio y, al acabar, ambos juramos por la gloria de **Niarlatotep** que nunca más en nuestras respectivas vidas volveríamos a leer una puta obra del jodido Lovecraft. Supongo que por tal atrevimiento nuestro trabajo quedó maldito. La editorial New English Library que nos había anticipado una importante cantidad por la reserva de la edición UK / USA, rescindió el contrato. A partir de aquel momento, y a lo largo de muchos años, la impecable maqueta visitó cien editoriales, ocurría algo misterioso, aquellos afables editores inicialmente predispuestos a la edición siempre acababan convertidos en inexpresivos moradores del oeste de Arkham, incluso descendía la temperatura de sus despachos cuando íbamos a recoger la maqueta que cada vez se estaba convirtiendo en algo pringoso cual debía ser el *Necronomicón* aquel. En fin, un desastre. Conseguimos rentabilizarlo mediante la venta fraccionada en revistas periódicas.
Creo que Lovecraft no puede interpretarse gráficamente, es un ejemplo de subjetivismo literario, los seres que yo dibujé corresponden a mis temores pero no pueden extrapolarse a una colectividad. La mente de cada lector generará su propio monstruo en relación a los contenidos psíquicos que por su cultura y vivencias pueda barajar. La interpretación del universo *lovecraftiano* es personal e intransferible.

Ahora, observando aquel inmenso trabajo, agradezco que no se haya publicado como libro. No tiene el menor sentido, tan poco como intentar dibujar la *Metamorfosis* de **Kafka**.

Protegiendo a J. Lórman de El color que cayó del cielo

Nos sorprendiste a todos con una nueva vuelta de tuerca, hacia el esqueleto del relato, bajo firmas como Tito o J.M.. Haces humor y creas dos de las revistas más hilarantes de la historieta moderna española: *Gatopato* y *Caníbal.* ¿Por qué cambias parodia e ironía por humor negro, sarcasmo y hasta escatología?

B. A lo largo de mi vida he sido un gran lector de revistas de humor, de pequeño devoraba toda aquella maravilla de Bruguera como *Pulgarcito* y *DDT*. También el *TBO, Pocholo, Jaimito,* etc, además de la revista argentina *Billiken* a la que estaba suscrito en vecino de mi barrio. Con los años acabé leyendo la americana

MAD que para mí era —y para la mayoría de colegas— el ejemplo de la revista de humor perfecta. Ahora, con mi editorial, no pude resistir la tentación de sacar, no una, sino dos publicaciones al mercado.
En Intermágen se había creado un ambiente muy especial, entrañable, dinámico, divertidísimo, todos los que estábamos allí nos queríamos mucho y, por supuesto, no parábamos de reír durante toda la jornada, aquel lugar, aunque trabajábamos mucho, era un auténtico festival de la risa, no calculábamos los riesgos, únicamente nos interesaba ofrecer la máxima calidad en todo, mejor papel, mejor fotograbación, mejor imprenta, en fin, todo lo contrario de lo que hace cualquier empresario mínimamente espabilado. Estábamos convencidos de que íbamos a arrasar gracias a un nuevo lenguaje de humor.

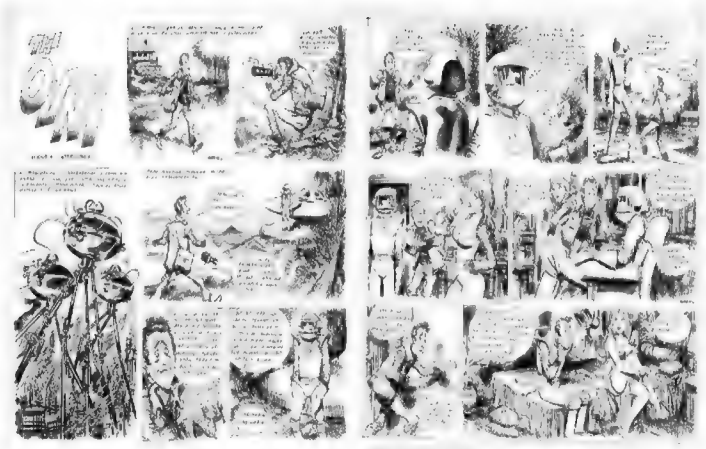
Estas revistas tuvieron una corta vida a pesar de contener una línea de humor inusual en la historia del humor de este país. ¿A qué crees que se debió este fracaso?

B. Por este factor inusual.
Mis amigos **Gin** y **Óscar** de *El Jueves* me advirtieron: cuidado con tu humor Beà, piensa que tú público está en otro planeta.
Tenían toda la razón, mi público estaba más allá de las pecas del universo.

Háblanos de la poco conocida colección *Chucho Larguirucho* y de la semanal *Monstruos / Bichos*, una aparente intentona de penetrar en el mercado del tebeo infantil. Expláyate, por favor.

B. ¿Tengo de explayarme? Un momento....he ido a buscar a la nevera una cerveza marca Judas, oooh, el cristal está empañado por el frío... y esas gotas de agua formadas por la condensación... Ya estoy explayándome. Sigamos.
Cuando se entra en este circuito de edición y distribución en kioscos hay que editar mucho. Me ilusionaba lo de sacar una revista semanal infantil con historietas muy simples, páginas para colorear, pasatiempos y tal. Se me ocurrió personalizar el formato que resultó algo atípico: de anchura muy estrecha y de mucha altura, de ahí el inefable nombre *Chucho Larguirucho*. Es curioso, lo largo y afilado no es comercial, parece que la mente lo rechaza, mientras que lo redondo, lo romo es amable, simpático para el público, ahí tenemos a Disney. De lo dicho podía haberme enterado antes porque fue otro fracaso de ventas, pero sin embargo, dada su atemporalidad temática, los saldistas se disputaban las devoluciones y a buen precio, todo iba a parar a mercadillos, librería de ocasión y al mercado sudamericano.

La revista *Gatopato* corrió una suerte parecida, el mercado estaba saturado de publicaciones parecidas, los kioscos a reventar y se iniciaba el fin del *boom*. La única suerte que tuvimos con *Gatopato* fue que los costes de producción eran muy bajos, casi todo el material ya había sido publicado anteriormente. Un ochenta por ciento de él consistía en historias que había dibujado unos diez años antes con el seudónimo NORTON.



Un alto ejecutivo de Bruguera que había fundado su propia editorial después del cierre de aquella, planeó sacar su primera revista, un semanario infantil que se llamaría *Bichos* y del que me propuso hacerme cargo.

La experiencia es impagable, necesitaba a varios dibujantes muy jóvenes, aparecieron por la editorial muchachos increíblemente ilusionados, con un sentido de la responsabilidad a toda prueba, yo les facilitaba los guiones —en ocasiones de palabra— y cada semana se presentaban con la historia realizada y con un incremento de la calidad, y los precios no estaban nada mal. Siempre he sostenido que la profesionalidad consiste en cobrar por dibujar y en cumplir unos plazos de entrega dando un nivel de calidad. Allí estaban **Miguel, Jesús de Cos, Francisco Bellido, Curro Astorza** y otros. Con ellos apareció un jovencísimo **Jaime Martín** que a partir de aquellos días nuestra relación acabó fraguando en una amistad intensa que dura hasta hoy y que se ha hecho extensiva a su familia. Ahora, **Jaime Martín**, a mi juicio, ya es uno de los tres o cuatro mejores autores del país.
Bichos funcionó muy bien, pero a los ocho números abandoné agobiado por tantas ingerencias del propietario de la publicación.
Un semanario siempre supone una movida de importantes proporciones y uno no sale de un estado de estrés perpetuo.

¿Qué recuerdos tienes del momento en que cierras tu editorial y qué cifras barajaste para tomar la decisión?

B. Cierta tristeza porque se trataba de cerrar como una especie de club de amigos. Pero por otro lado, poder zanjar deudas y olvidarse de los acreedores es una liberación de primer grado.
De todas maneras saqué una buena lección de mi experiencia como editor: el temperamento del dibujante, por muchas razones y largas de exponer, no es compatible con los negocios. Dije que fin y nunca más volví —ni volveré— a ser responsable de una empresa comercial.

EL AUTOR CABAL

Pese a que en tu ficción abordas los aspectos más irreales posibles, en tu acercamiento al medio te muestras riguroso y muy atento y pragmático. Hablamos de *La técnica del cómic*, en su día el único manual que describe el proceso creativo del cómic a los tebeos, sólo superado por los avances tecnológicos. ¿Esta idea respondía a la inquietud de llenar un espacio vacío, el de divulgar el oficio de historietista?

B. Una vez acondicionado el gran piso que alquilamos en el centro de la ciudad, necesitaba a alguien con quien estudiar proyectos y que a la vez fuera un buen dibujante y con ideas de modernidad. Llamé a **Pascual Ferry**, que ya conocía desde los tiempos de *Rambla*, pactamos unos honorarios mensuales y comenzamos a trabajar a jornada completa.

Hubo un día cero, todo el equipo en su sitio sin saber que teníamos qué hacer. Pascual y yo nos sentamos a una mesa llena de folios en blanco y dije: «Oye, en este momento, no tengo ni puta idea de cómo debe hacerse, pero vamos a hacer 12 fascículos semanales titulados *La técnica del cómic*. ¿Por dónde empezamos?» Pascual me dijo que él tampoco tenía ni puta idea, pero los hicimos. En un inicio el distribuidor se mostró interesado, pero exigió una tirada de 60.000 ejemplares semanales porque iría a quioscos.
A los cuatro meses descubrimos que sólo se habían vendido 2.000 ejemplares semanales, como es lógico, la devolución fue brutal, pero tuvimos mucha suerte: convertimos toda aquella montaña de fascículos en un libro que se agotó, fue un éxito rotundo inesperado, premiado en una edición del *Saló del Cómic de Barcelona*. Nos lo pasamos muy bien haciéndolo, en ocasiones acabábamos en el suelo tronchados de la risa. Dios bendito, ¡cuánto llegamos a reír con Pascual en aquellos días! Sólo por eso valió la pena embarcarse en semejante proyecto. (El capítulo que trata del cómic por
ordenador es dadaísmo puro, pero es lo que había en aquel momento)
Con el paso de los años he ido sabiendo que aquel libro, que, —a pesar de lo antedicho— concebí con gran amor y absoluto respeto impactó en muchos lectores jóvenes porque era su única referencia en la materia.

Desde la perspectiva del editor, cuando fundáis *Rambla* ¿estabais convencidos de que el público demandaba obras como las vuestras, personales y renovadoras, o simplemente buscasteis un espacio propio en el mundillo editorial donde poder expresaros?

B. Fue muy simple. Varios autores que en aquel momento funcionábamos muy bien en el mercado español y exterior, y considerando que la situación del sector parecía extraordinaria, decidimos emular la hazaña cooperativista de Los Humanoïdes Asocies en Francia y que, a todas luces, era sumamente atractiva. Pero, como he comentado con anterioridad, las cosas no salieron como fueron diseñadas en un inicio.

¿Cuál fue la reacción de la industria, tanto de los editores –ahora competidores- como del mercado –las cifras de ventas-?

B. Yo estaba muy ocupado dibujando y controlando la edición a pie de máquina (hecho que me sirvió para familiarizarme con el intríngulis de los talleres de artes gráficas), ya que, en definitiva era lo que había que hacer en una revista. Supongo que la industria, si tiene ojos, debió vernos como a unos pobres pardillos. Yo nunca tuve acceso a los libros que reflejaban las cifras de ventas, creía en aquello que se me decían. En los Maristas me enseñaron a ser un buen creyente.

¿Crees que el lector estaba preparado para obras con pretensiones como las tuyas, o era un lector que sólo veía en el cómic un medio de evasión?

B. Nunca me planteé estas preguntas, cada lector que compra un cómic merece un juicio diferenciado, de cualquier manera, he de admitir que los dos perfiles de lector que describes me merecen el máximo respeto. Lo único que siempre me ha interesado en mi ejercicio como guionista/dibujante es que el lector no caiga en trance de narcolepsia severa o Síndrome de Gelineau, que se trata de una crisis de somnolencia indefendible y que muchos autores la provocan sin ser conscientes de ello. El límite de algunos cómics es muy parecido al efecto producido por las benzodiacepinas como el Alprazolám, pero con mayores efectos secundarios que esta última, tales como el embreamiento mental por ideas de índole subnormalizadora.

¿Consideras que, con el paso se los años, se os ha hecho justicia como creadores de un modelo de historieta diferente en tiempos verdaderamente difíciles? ¿O bien os habéis sentidos en cierta manera maltratados por la crítica o los aficionados?

B. Yo, por el motivo que sea, siempre me he sentido querido por lectores y aficionados, aunque, a decir verdad, no estoy pendiente de lo que pueda opinarse de mí. Siento una gran consideración por los autores jóvenes y procuro estar cerca de los que me interesan, unos me gustan más que otros pero jamás entraré en polémica con ellos, es una batalla perdida: toda generación acaba barriendo a la anterior.

Beá y García se rompe y nace Intermagen. ¿Había un deseo por tu parte de controlar todo lo que hacías o fueron otras las razones de esta nueva aventura editorial?

B. Lo primero, sin sombra de duda.

El control de una editorial conlleva estar pendiente de los movimientos del mercado y de los gustos de los lectores. Según tu experiencia... ¿el estilo determina los encargos o los encargos determinan la obra?

B. Respondo a lo último con una exposición que puede resultar compleja y pido de antemano perdón por ella y también es respuesta que puede evitar ser leída incluso más que todas las de esta entrevista.
He dedicado toda mi vida a buscar algo. Y el objeto es precisamente la búsqueda, no el resultado de la misma sino el tiempo entregado a la búsqueda propiamente dicha. No me importa el hecho conseguido, me importa únicamente el trámite. Me resulta sublime el camino, mucho más que el destino final. El orden sucesivo de algo a descubrir es lo fascinante. Tal vicisitud se convierte en mi oficio. De hecho, se trata de luchar encarnizadamente por encontrar NADA. El factor hallado se convierte para mí en un amaneramiento, en el fin del deseo. El hecho concluido comporta el cierre de mi ilusión y me obliga a emprender un nuevo viaje. La obra concluida supone para mí un límite indeseado.
Vamos a ver, vamos a ver. Es de suponer que nuestro conocimiento o percepción de las propias trayectorias creativas se explican del modo siguiente: sensaciones e ideas son causadas por interacción entre deseo y resultado. Sin embargo, sólo las ideas representan objetos externos a la mente; las sensaciones no lo hacen. De ahí que las trayectorias creativas y sus metas sean conocidas a través de ideas que representan esas creaciones y metas. Vuelvo a la carga: Cuando examino el deseo de mi acto de creatividad y lo convierto en objeto perceptible ocurren gran número de actos mentales diferentes. En particular, los estados conscientes del acto creativo pueden ir y venir entre percepciones e inspecciones. Ahora bien, si se usa el término "percepción" para referirse a ese complejo proceso consciente, puede llegarse fácilmente a la conclusión de que la percepción consiste, al menos en parte, en la inspección de impresiones sensibles exentas de un resultado explícito, de una meta soñada, de un final precintado.
(Ni que decir tiene que este planteamiento no es más que una estimación subjetiva elevada a una potencia *borderline*, cuyo valor no puede ser contrastado en laboratorio alguno. Incluso es posible que, de exponer dicha teoría de viva voz en una cena, éste, tu humilde servidor, fuera desvestido, embreado, emplumado y empalado por una turba de comensales y camareros comprensiblemente molestos).

Desapareces de la escena poco antes del advenimiento de los nuevos reyes del mercado: los superhéroes y el manga. ¿Este cambio en la industria fue lo que motivó tu abandono de la historieta?

B. Abandono el cómic a inicios de lo 90 porque soy consciente que he tocado el techo de mis posibilidades y que, por consiguiente, se iniciará un declive, una caída que no quiero presenciar (como he presenciado en otros). No obstante, eso no indica que se hayan cerrado todas las puertas para mí, que va, todo lo contrario, soy persona versátil y descubro otros ámbitos en los que puedo dar rienda suelta a mi imaginación, a mi pulsión creativa (qué pendante queda eso) como pueden ser la literatura, el diseño digital, la música, la escultura con acetileno, etc. y, sin más, emprendo uno de esos nuevos caminos.

En los noventa publicas con Anaya cuatro novelas destinadas al lector juvenil cuyo hilo argumental se continúa de una en otra: *Andar entre las estrellas, Si pudiera recordar, Más allá de la luz, Fugitivos de la razón*, a las que habría que sumar, también, *Un lugar en mis sueños*, de SM. ¿Qué te llevó a entregarte a la literatura con tal frenesí?

B. Corté con todo. Estaba harto de la vorágine de los últimos años. Cuando recuerdo aquellos tiempos tengo la impresión de haber vivido varias vidas.
Me compré un apartamento en primera línea de playa en Castelldefels, una localidad costera muy cercana a la ciudad de Barcelona, y pensé en escribir. Creía que la literatura juvenil podía ser el primer paso para una carrera estable como escritor. La trayectoria de mi amigo **Andreu Martín** era el ejemplo. En realidad, fue él quien me buscó ese trabajo. Me dirigió a **Norma Sturniolo**, directora de la colección *Espacio Abierto* de Anaya, y recibí un contrato y el pago anticipado de unos royalties por una obra todavía inexistente. Algo increíble.

No sólo se trababa de escribir novelas juveniles, también había que involucrarse en giras promocionales visitando institutos y escuelas del distintas comunidades. Hice sólo tres, casi siempre con mi querido amigo **Enrique Ventura**, que también publicaba allí con mucho éxito. Por cierto: ¿Hay algo que haga Enrique Ventura que no consiga el éxito? Maldita sea, este hombre es un auténtico artista del puto renacimiento aquel. Estuve cuatro años escribiendo las cinco novelas.
El frenesí obedece, como siempre, al iniciar una nueva etapa, frente al mar, con mi compañera la bella Marián y mis dos gatas, Shenna y Estrellita.

En tus novelas aparecen imágenes literarias que ya habían aparecido en tus tebeos. ¿Es por nostalgia, por divertimento o por otra razón?

B. He de remitirme a una respuesta anterior. Inconscientemente siempre acabo recurriendo a los mismos referentes. Los del tatuaje en la mente. Es del todo inevitable.

Dentro de tu universo creativo, ¿qué diferencias encuentras a la hora de reflejarlo en una historieta, una pintura, una narración...?

B. Ninguna en absoluto. Incluso en el lenguaje musical percibo que no hay diferencias en su equivalente argumental. La estructura final también acaba enmarcada en el ámbito del surrealismo. Nunca compondré ni dibujaré esquemas que desprendan amabilidad y euforia de corte navideño o eucarístico.

Sabemos que has trabajado en *storyboards* y en diseños de producción para televisión o cine. ¿Podrías contarnos los proyectos que has hecho en este ámbito?

B. El dibujante de cómic, debido a una equivocada interpretación de los directores de arte, siempre era requerido para realizar *storyboards*, y éste siempre los realizaba (la informática acabó con el negocio, por eso hablo en pasado) porque estaban muy bien pagados, no obstante, abandonaba pronto ya que era un trabajo despreciable donde los haya: prisas, temas nefastos, anonimato absoluto, ambiente de relumbrón, directivos acelerados. Yo no soportaba tener que tratar con toda la farándula publicitaria. Aunque haya ganado dinero en este medio, odio profundamente la publicidad, que consiste en elaborar las más ruines mentiras para engañar a gente incauta. Menuda peña de lujo.
De todos los proyectos televisivos que presenté en los 90, sólo uno se materializó. Consistió en una serie en imagen real de 26 capítulos de 3 minutos de duración cada uno de ellos titulada *Doctor Vapor, Maestro Inventor* que parodiaba al Dr. Franz de Copenhague de los inventos del *TBO*. Se firmó contrato y pasamos a la acción. De la producción se ocupó MAD Televisión S.A., empresa filial de la editora El Jueves y regentada por mi amigo **José Luis Martín**. Yo me ocupé de realizar guiones, diseñar y construir 26 artefactos bastante complejos. De la dirección se ocupó **Ramón Reguant**. Únicamente se emitió en el ámbito de Cataluña. Conservo muy buen recuerdo de todas las personas que, de una manera u otra, colaboraron en la serie.
También dibujé varios *storyboards* de largometrajes y muchas más cosas para cine y tal, pero sinceramente, no merece ningún comentario, no hay nada relevante en aquellas oleadas de dibujos hechos a una velocidad de vértigo y mirando el cronómetro.

Beà en 2007

¿Qué nos puedes decir de tu faceta como músico? En el grupo al que pertenecías había puntos de concordancia con el pop, pero luego has derivado hacia otro tipo de música. ¿Cómo has vivido tú la evolución del rock, del pop y de las nuevas músicas, hasta hoy?

B. A mis decisiete años formé parte de un grupo en el que tocaba la guitarra y **José Gonzalez**, el dibujante, cantaba. Siendo muy malos, nos lanzamos a tocar en directo, durante tres años, en verano hacíamos el típico recorrido de hoteles y terrazas de la Costa Brava y compartíamos lugares con los Sírex y los Mustang, que eran grupos muy populares en aquellos días.
Desde entonces, siempre he tenido un par de guitarras cerca de mí, en algunas ocasiones he tocado con amigos y también en varias fiestas celebradas en el marco del *Saló del Cómic de Barcelona* junto a **Joan Navarro** como teclista. En Castelldefels toqué varias veces; allí estaba viviendo **Pete Sinfield** de King Crimson (que había realizado ilustraciones para *Rambla*). Nos hicimos muy amigos y, algunas veces que se improvisaba un grupo en casa de alguien me unía a ellos con la guitarra.
Como siempre he estado pendiente de las corrientes musicales, apenas he percibido la evolución. Pasa como con la salud, sólo la percibes cuando no la tienes, pero la música siempre la he tenido cerca.
Actualmente, también pintas. ¿Expones?

B. No, no, que va. Hace muchísimos años que no pinto una tela. Cuando volví de la Académie Julian de París, que es allí donde fui a estudiar pintura y me enseñaron a entender este arte, tenía muy claro que ser pintor es una forma de vivir —no de vivir de los colores—, que se nace con esta noción, es algo muy serio, por lo menos tal como concibo yo este asunto gracias a la enseñanza de **Antón Guansé** que fue mi profesor en la Julian. El pintor transmite sus emociones sin pensar en otra cosa, hay quien persigue la técnica que de poco sirve si no hay ideas que plasmar, es como teclear a un millón de pulsaciones por minuto para luego no saber qué escribir, sólo creo en el pintor qué es fiel a sus convicciones, que sigue un camino coherente y su pintura es la expresión de sus vicisitudes existenciales. Yo no puedo levantarme por la mañana, ducharme, tomar un desayuno, coger el coche hasta mi taller y ponerme a pintar el "Bambino paralítico che cammina carponi" —u otra lacerante manifestación del horror humano— y al mediodía, cuando termino la sesión, reservar mesa en un buen restaurante y tras zamparme una rica mariscada de cangrejos de río y langostinos hacer una buena siesta en una tumbona bajo las palmeras, regresar al estudio y seguir pintando el niño paralítico que camina a gatas hasta que, por la noche, viene a buscarme mi esposa con unas entradas para ir juntos a ver la última una película de **Woody Allen**. No, no es así la cosa. Para crear el niño paralítico hay que ser más o menos como **Francis Bacon**, estar fundido con el motivo inspirador. Aunque claro, en ningún caso pienso desanimar al que quiera pintar como el Maestro Palmero: más aburrido es ser sexador de pollos, por ejemplo.

Tras el reconocimiento a tu carrera del *Salò de Barcelona* volviste a la historieta con la reedición de parte de tu obra por Glénat. ¿Por qué no volver a crear cómics nuevos? ¿Crees que todavía hay sitio para obras tan personales cómo las tuyas, o bien te sientes desplazado y fuera de lugar del mercado actual?

Respondo comenzando por la última y voy subiendo.
D.- Quién esta desplazado es el propio mercado. Yo no lo estoy, en absoluto. Jamás me había sentido tan emplazado como ahora mismo.
C.- Nunca he percibido en mí atisbos de una personalidad peculiar.
B.- Nunca volveré a dibujar cómic, otra cosa es guionizarlo.
A.- Para el que lo desconoce, eso del reconocimiento final de una carrera en el *Saló Internacional del Cómic de Barcelona* puede evocar alfombras rojas, focos y una falange de fotógrafos acosándote a fogonazos. Pues no, ni mucho menos es así. La noche de la entrega de premios había un fotógrafo, el oficial, empleó un nuevo concepto fotográfico, algo comprometido y experimental, es decir, no se me reconoce en ninguna de las tantas fotos que me hizo. Por lo que puede apreciarse en ellas, aquella noche YO FUI UN ECTOPLASMA. Puede que en vez de una sesión fotográfica se tratara una sesión espiritista y yo no lo supiera. De todas maneras, el joven cámara puso toda su voluntad en la tarea y eso es lo que cuenta. Yo, en esta vida, también he sido autor de *performances* involuntarias de gran calado.
(Os incluyo tres momentos del episodio paranormal y juro por Dios que no hay photoshop de por medio. Tal como os las mando a mí me las mandaron).
1.- Inicio de los fenómenos psicoastrales.
2.- **Luis Durán** en pleno poltergeist de segunda fase.
3.- Yo mismo, en un apoteósico trance reverberante de distorsión molecular.

1 2 3

¿Qué diferencias encuentras entre el mercado de los ochenta, con el gran auge de la historieta española, y el actual, con gran auge de la historieta de fuera? ¿Qué echas en falta hoy: autores, editoriales, revistas, público?

B. No falta nada de todo lo citado.
Mira, A mis diez años, —una semana después de haber confesado en casa que quería ser dibujante de tebeos — mi padre dijo: «Tú sabrás lo que haces. Le he preguntado a quien pregunto siempre y me ha dicho que esta profesión no aparece en el mapa de la vida, como mucho se atisba un extraño quehacer relacionado con la miseria más absoluta". Y yo seguí y he conseguido vivir muy bien gracias al cómic. Con cielos y pozas, como en cualquier profesión.
Mi querido hermano Carlos Giménez siempre dice que la pasión por este exótico oficio es parecido a enamorarse de la fea, es fea pero maravillosa y nunca más puedes vivir sin ella.
2
Tú también demostraste cansancio, acaso apatía, cuando rechazaste la idea de publicar tu libro de memorias, ya escrito y casi editado e impreso por Glénat el año pasado. ¿Se puede saber qué ocurrió o prefieres callar?

B. Dios. Fue un capítulo triste de mi vida. Me precipite al aceptar tantos compromisos. En un mes hubo que grabar y transcribir muchas horas de entrevista y refundirla con el manuscrito de mi autobiografía inacabada. Rebuscar en el baúl de fotografías de toda una vida. Tuve que ensayar con mi amigo Sergi Puertas para una

actuación que íbamos a realizar en San Sebastián donde, además del libro de memorias, también se iba a presentar el álbum *La esfera cúbica* con el CD de música. Encima, ya estaba metido de lleno preparando una exposición en la que quería recrear un escenario inquietante con más de 4.000 fotocopias dinA2 de fichas policiales (frente /perfil) de homicidas yanquis que cubrirían un inmenso espacio y verter sobre ellas litros de tinta roja en una *action painting* a lo Pollock. Al final se produjo un lamentable desencuentro, perdí la amistad de un buen amigo, algo así es muy triste, soy persona de fácil trato, en mi vida, que ya es larga, hay muy pocas enemistades.

¿Que opinión tienes de los que manejan la cultura en este país?, ¿Por qué el cómic no es cultura para los políticos? ¿Crees que nos iría mejor si los Gatopatos tomarán el poder?

B. Es cuestión de oponerse, de no admitir, de luchar contra la manipulaciónde la cultura. Menuda tarea.
A día de hoy, y como no cambien las cosas, estoy muy desengañado de la clase política, por tal motivo y lamentándolo mucho transcribo las palabras que **Pío Baroja** en su libro *El árbol de la ciencia* puso en boca de un personaje: «Todos los políticos son profesionales de la granujería».
Sin embargo, nunca he dejado de acudir a las urnas y nunca dejaré de ejercer este derecho democrático con la esperanza de que se regenere el talante de los que dirigen el país. Y siempre preferiré una mala izquierda que una buena derecha.

Sobre los Gatopatos. Repito, a día de hoy y como no cambien las cosas no es necesario confiar en la inteligencia de una simbiosis de ave palmípeda y felino. Cualquier gato en el poder lo haría MUY BIEN.

ENCUENTROS Y DESENCUENTROS. ENTREVISTA CON MARIKA

JAVIER MORA BORDEL, MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 22-VI-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Esta entrevista con Mari Carmen Vila, Marika, fue realizada por correo electrónico en junio de 2009. La autora colaboró en la búsqueda, selección y preparación de imágenes, sirviéndonos tambien un conjunto de fotomontajes de su álbum personal que constituyen un interesante documento gráfico para identificar a la denominada "Generación del compromiso".

Palabras clave / Keywords:

Feminismo/ Feminism

ENCUENTROS Y DESENCUENTROS. ENTREVISTA CON MARIKA

Marika, junto con Mariel Soria, Montse Clavé y pocas autoras más, es una de las firmas femeninas más destacadas de la llamada 'Generación del compromiso'. Como una de las primeras autoras de cómic comprometida con el medio a la vez que con su condición de mujer, se abrió camino en varias de las publicaciones del periodo del *BOOM* y acertó a lanzar algunas propuestas reivindicativas de los derechos de la mujer que nunca antes se habían visto. Accede a ser entrevistada con la perspectiva que da el tiempo sobre aquella etapa y la enriquece con una cuidadosa y abundante selección gráfica.

LOS COMIENZOS

Pregunta: Suponemos que de niña leíste tebeos. ¿Cómo nace tu pasión por la historieta y cuáles fueron tus primeras lecturas?

Respuesta: Por supuesto los tebeos forman parte de mi infancia, creo que mi primer contacto fue con el *TBO* que mi padre me compraba puntualmente todas las semanas. Las historietas de Coll me encantaban por la magia de su dibujo diferente que me llamaba la atención, poco después, con 6 ó 7 años, en las visitas dominicales al Mercado de libro viejo de San Antonio, mi padre me inoculaba el amor a los libros y a todo lo impreso, por ejemplo, unas colecciones breves de cromos increíbles que venían a ser una historieta seriada y envasada en una cajita de cartón -recuerdo "El castillo del diablo" de Juan Barguñó (creo)- los teatrillos de cartón y los recortables HUantiguos. La narrativa de la imagen que me hablaba de otros tiempos, por lo tanto de otros mundos, me atrajo desde entonces.

Mi pasión por la historieta no está ligada a mis primeras lecturas, mi pasión por la comunicación y el dibujo me llevaron, de la mano de Luís García, a Selecciones Ilustradas y de allí, a entrar en contacto con la historieta y sus autores, tenía diecisiete años y los libros hacía tiempo que habían arrinconado a los tebeos en mis preferencias.

Marıka en su adolescencıa y primera juvetud. Los hombres de estas fotos con Luıs Garcıa y Eduardo Huertas. En la foto pequeña central: La foto central están: de ızq. a dcha.: Eduardo, Marika, Maggie Koumi, editora de IPC Magazines, y Luis García. Todas las fotos fueron tomadas en Londres, salvo la primera y la última, en Barcelona.

De los tebeos femeninos- cuentos de hadas de *Azucena* o *Sissi*, o el Pop de *Claro de Luna*, *Serenata* o *Mary Noticias*- que habían pasado por mi vida, quedaba poca cosa, fuera de la atracción por los dibujos de Rosa Galcerán, María Pascual y Carmen Barbará, Pepe González o Gómez Esteban. Aunque el dibujo siguió llamando mi atención, como lectura los lanzó al olvido la frustración que el aparente protagonismo de las chicas dejaba al reducirse a un cambio de decorado, en el que la máxima protagonista, Mary Noticias, dependía de Niebla, el héroe oculto que la sostenía y arreglaba todos los desaguisados creados por su inconsciencia frívola de atractiva "aventurera". Ser Mary Noticias, aunque te permitía ocupar plano, dependía básicamente de la llegada del héroe. El palo del rapto te daba cuerda, pero no mucha.

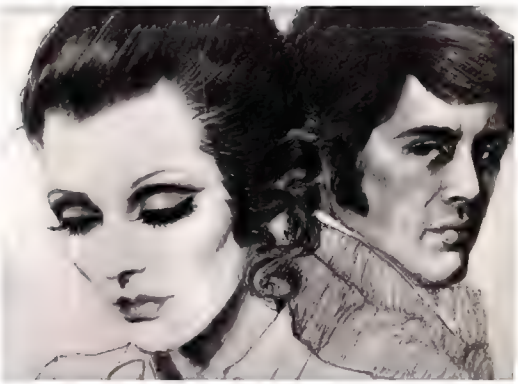
***Hazañas Bélicas* o *El Jabato* y *El Capitán Trueno* también habían pasado por mis manos devoradoras de lectura, pero, más allá de las nostalgias biográficas, es difícil que las chicas encontráramos en ellos una auténtica referencia para la imaginación, a no ser que la agudizáramos adoptando el travestismo, cosa que, sin duda, algunas hicimos por un corto espacio de tiempo. Claro que, si ser Sigrid representaba pasar la hora del patio atada al poste de baloncesto esperando que te vinieran a rescatar, la emoción de jugar a ser el Capitán Trueno, Crispín, Goliat o sarraceno, estaba bastante limitada a correr arriba y abajo del recuadro de cemento en luchas simuladas para salvar a la reina de Thule.**

Las batallas tampoco tenían un sentido lúdico especial para mí, así que enseguida fueron relegadas a segundo plano por la adaptación infantil de *la Odisea*, *las Historias de Tenysson*, o *La canción de Rolando*, realizada por Mª Luz Morales en la colección *Araluce*. Era una preciosa colección ilustrada que mi padre encontró para mí en el mercado de viejo y que me abrió la puerta a un mundo más amplio de aventura. Podía ser diosa pensante o sirena, sabia maga o princesa -quedaba claro que ser esposa era esperar atendiendo la intendencia de los zánganos, este papel nunca me atrajo, no tenía texto- pero si me faltaba espacio podía travestirme en Ulises, lo que representaba aguzar el ingenio: los libros me ganaron definitivamente por su contenido.

Realmente fueron los libros los que me llevaron a compartir charlas interminables con mi eterno amigo Luis García y coincidir en *Palabras y sangre* de Papini o en el nietzscheano, *Humano, demasiado humano*, que junto con Lorca, Wodehouse y Saroyan, poblaban mi cabeza buscando un sitio donde acomodarse

ordenadamente. Tenía poco más de 14 años y poca gente de mi edad, en los años sesenta, podía compartir estas lecturas que la muerte temprana de mi padre me había dejado en herencia y en las que me sumergí para encontrarlo. Los 17 años de Luís y su estatus profesional lo convertían en un hombre de mundo para mí, su arte en un maestro, y su novia y su hermana, mis amigas, en un amigo protector con el que podía discutir porque entendía mi lenguaje.

Fue mi necesidad de expresarme dibujando la que, venciendo mi timidez, permitió el atrevimiento de enseñarle mis dibujos, fue su generosidad la que me enseñó algunas cosas importantes y su mano la que me llevó al corazón de la historieta y a un mundo que me sorprendía por su modernidad en la Barcelona de finales de los años 60.



Dos de los primeros trabajos de Marika vendidos a través de la agencia Selecciones Ilustradas. De 1970 data el que está encima de estas líneas.

Selecciones Ilustradas me abrió la puerta a la ilustración, pero en la Agencia entré en contacto con los dibujantes de cómic y comulgué con el dulce veneno que años más tarde nos llevaría al ambicioso proyecto de traspasar las inquietudes de nuestra época al medio de consumo que teníamos entre las manos: dignificar el medio, la profesión, y crear un nuevo cómic de autor que explicara la España que nos tocaba vivir.

P: Durante el franquismo, el principio de subordinación de las mujeres se mantuvo rígidamente. ¿Consideras que lo tebeos dirigidos a las niñas durante los años cincuenta y sesenta coadyuvaron a mantener ese principio?

R: Mi afición lectora ha sido insaciable pero no indiscriminada, creo que esos tebeos ayudaron a despertar mi sentido crítico atacando directamente mi sentido de la equidad. Me parecía terriblemente injusta la falta de espacio y la presencia conminatoria de los arquetipos que nos encerraban en dos modelos de cuarto oscuro, dividiendo nuestra esencia en dos mitades enfrentadas entre sí y haciéndonos más vulnerables todavía ante el poder patriarcal: la rubia buena, pura y pasiva era el peor enemigo de la morena o pelirroja activa en la maldad, la seducción y el engaño, ésta a su vez conseguía victorias pírricas sobre la otra... siempre igual, y es que... ¡con el imaginario masculino no hay manera!

Lo que tuve claro desde un principio es que era un imaginario impuesto para el adoctrinamiento lúdico dirigido a una supuesta mentalidad masculina: había que atraer al chico. Los tebeos de chicas se centraban en ello y su disfrute se limitaba a la belleza de consumo. No cambiaba demasiado en los tebeos para chicos, solamente disminuía el espacio femenino hasta prácticamente desaparecer en algunos casos, claro está, la aventura ganaba terreno pero marcaba nuestra alteridad.

La pedagogía de la minusvalía y la sumisión aparente y el enemigo centrado en nuestras congéneres han sido la norma. El máximo premio que nos ha sido otorgado: la adoración ciega e injustificada que somete al hombre a nuestra mano izquierda para ser atrapado... Boda y fin de nuestra corta y triste historia. Madres castradoras y hombres-niños huyendo siempre, como Peter Pan tras su sombra juvenil... así estamos. Bajo la apariencia moderna aun queda un gran substrato que no paramos de transmitir.

Equip Butifarra

P: Sorprende que una mujer quiera convertirse en profesional de este medio en una España –la de los sesenta y los setenta- en la que eso te hacía parecer un 'bicho raro'. ¿Cómo es que elegiste este camino?

R: En realidad empecé a dibujar historieta cuando dejé Selecciones Ilustradas, agencia para la que hacía "aguadas", trabajo de sindicación, es decir, ilustraciones a lápiz carbón que se publicaban en diversos países europeos como Suecia, Inglaterra, Holanda, Alemania o Escocia. En 1970, durante mi estancia en Londres con Eduardo Huertas, entonces mi marido, y con mi amigo Luis García, ya contacté con IPC Magazines y empecé a trabajar directamente para el editor, pero no fue hasta 1975, después de mi separación, cuando entré en el Romance de la mano de Miguel Fuster, quien me enseñó sus entresijos gracias a lo cual conseguí también trabajar directamente para *Mirabelle*, *Valentine* y *Jackie*.

Cubierta e historieta de Jackie, servida a Europa en 1974 por Selecciones Ilustradas.

Era un buen trabajo, muy bien pagado, en un principio disfrutaba de unas posibilidades que no estaban al alcance de cualquiera: libertad y autonomía en un trabajo agradable en el que mi condición de mujer no me ponía trabas ni horarios si era obediente con el guión y el estilo a imitar. A mi lo que más me gustaba en el mundo, después de leer y escribir, era dibujar, así que disfruté muchísimo aprendiendo los trucos que requería ese estilo para ser aceptado por los editores, fue un reto profesional que resultaba emocionante, recibía encargos a mi nombre, me pagaban -de forma continuada- por dibujar. Tenía 24 años y una hija preciosa que alimentar y educar.

Eso me hizo sentir profesional, entonces no había autores, sino encargos ¿quizás puestos fijos en Bruguera? no recuerdo. También empecé a ver mis trabajos publicados porque las editoriales me enviaban las revistas, Selecciones Ilustradas tardó mucho tiempo en liquidar las ventas de mis ilustraciones y por eso tampoco había visto más allá de unas cuantas reproducciones, así que recibirlas con continuidad era una inyección de moral que resultó un arma de doble filo ya que no tardó en convertirse en el despertador de *Pepito Grillo*: las paginas publicadas me retaban directamente y dejaban de ser mis "preciosos dibujos" para llamar a la rebelión a mi sentido crítico dormido en el ego, pero no fue fácil.

Inevitablemente la vida no discurría al margen de la profesión, las revueltas y agitaciones que explotaron desde el tardo franquismo a la Transición, nos pasaban a nosotros, los jóvenes, incluso algunos nos sentimos implicados en la responsabilidad de participar en el cambio. En todas las profesiones se manifestó, de una u otra manera, este movimiento, pero en el arte tenía que ser más visible, porque desde Duchamp y las vanguardias europeas el arte era acción, transformar la herramienta de trabajo en el medio de expresión era algo natural, sólo que, para ello, primero teníamos que buscar un espacio donde transformar el medio: crear plataformas de expresión, reclamar derechos, unir fuerzas en la causa común.

Colaborar gráficamente con partidos y movimientos populares con murales, aucas, pancartas, panfletos o revistas, al margen de la mayor o menor implicación personal con las organizaciones, se transformó en la prioridad voluntariosa en la que funcionamos como colectivos eclécticos, ante todo antifranquistas, la gradación progresista o radical se fue definiendo más tarde, según los temas y la correlación de fuerzas.

Mi actividad centrada en todas estas movidas que iban desde la formación de un Sindicato de dibujantes a la organización del primer Salón del Cómic, pasando por la participación en *Butifarra* -la revista que recogía las primeras reivindicaciones vecinales de los barrios más castigados de

Barcelona- desembocó en el proyecto Bandera Negra, que más tarde fue *Trocha* y finalmente *Troya*.

Una de las primeras historietas de Marika publicadas con el Equipo Butifarra.

Yo no fui al cómic, el cómic me absorbió y a través de él no podía salir otra cosa que mis inquietudes y reivindicaciones, no solo frente a la sociedad conservadora, sino frente al mismo medio que estábamos creando, de nuevo para hombres.

Mi reivindicación pasó a extenderse a la izquierda, al mismo colectivo progresista en el que el machismo brillaba con luz propia. Era un "bicho raro" sí, de ahí mi nombre, ser la única chica durante mucho tiempo en los estudios me convertía en un híbrido entre *la niña de las monjas* y *un amigo raro*. La presencia femenina en aquellos reinos masculinos respondía siempre al cliché de "fan ligable" o compañera de artista, yo no encajaba en ninguno y las bromas se sucedían empujándome a una coraza necesaria para sobrevivir. La broma de una tarde entre cubatas y agua mineral (yo no bebo) me hizo pensar y adopté el nombre con el que abreviaron el mío, usando el tópico con ánimo lúdico y festivo: Marica es un nombre de mujer, no sólo de los más antiguos sino de los más internacionales: Marika, Marijke, Mariko, existe en todos los idiomas centro europeos pero también en Japón. En España Góngora lo documenta "Hermana Marica, mañana que es fiesta... tu irás a la amiga (...)" como rápidamente entendió y recordó la empatía de Enric Sió.

¿Por qué los hombres lo usan para insultarse? ¿Por qué es un insulto la condición sexual? ¿Por qué las mujeres nos hemos dejado arrebatar nombre y dignidad? ¿Por qué continuamos cediendo territorios a la devaluación? ¿Olvidamos que el idioma nos conforma?

Decidí adoptarlo y a pesar de los conflictos o rechazos que ha supuesto no me arrepiento: es un poco el reflejo de mi espacio en el cómic, pequeño y raro.

P: Estando en Selecciones Ilustradas, ¿sentiste que formabas parte de una nueva generación de autores?

R: Un buen día, después de muchas entregas de ilustraciones a lápiz carbón, José Toutain me hizo pasar a su despacho para una conversación importante. Desde su altura de Padre Omnipotente que controlaba las dos puertas de salida al mismo tiempo, me hizo momentáneamente un sitio en el Olimpo diciendo: "*¿Sabes la responsabilidad que tienes? Eres la continuación de una gran saga iniciada por Pepe González y continuada por Luís García... ¿Responderás a un listón tan alto siendo chica? Quiero que sepas que lo dudo, lo haces muy bien, sigues la pauta, pero... es mucha responsabilidad para ti... bla, bla, bla*"

¡Señor, que trance! Hundida en el sofá de diseño me sentí como una *pulga pedorra*, usurpando un sitio que no me correspondía, en el que había tenido la osadía de colarme *de extranjis* y sin escapatoria, sus ojos me miraban, uno por cada lado, oprimiéndome como tenazas. ¡Por favor, yo nunca he tenido, ni pretendido tener esa categoría, tan sólo he recibido la influencia de los grandes, cosa de la que me enorgullezco!

Lo pasé tan mal que nunca quise pertenecer a ninguna escuela, necesité buscar mi propia expresión alejándome lo más posible de la estética de selecciones y de los estilos de mis compañeros. De todas maneras reivindico su influencia porqué de todos aprendí algo, ellos ya eran profesionales de prestigio consagrado, yo era la principiante.

Lo que me une a Luis García es la amistad y el trabajo de toda una vida profesional. Lo que me une a Carlos Giménez, Adolfo Usero, Enrique Ventura, Miguel Ángel Nieto, Gin, Kim, José Cánovas, Jaime Marzal, Alfonso López, Mariel, Montse, los miembros de El Cubri, Andréu Martín, Antonio Martín, Carlo Frabetti y muchos otros, es el compartir algunas guerras durante los años de la Transición y de la emergencia del cómic de autor. No todos han compartido las mismas, pero yo las he compartido con todos de forma transversal. Son los amigos antiguos, lejanos en el tiempo o cercanos y especiales, como Enrique Ventura por ejemplo, con los que he pasado muchas noches de trabajo, reuniones, discusiones, pero sobre todo risas y complicidad. No sé si eso es pertenecer a una generación, en todo caso es la generación a la sombra de la que me formé y de cuyos proyectos formé parte.

Marika con los integrantes del Club DHIN. Paseando por París y Holanda. Con Luis García y Felipe Hernández Cava.

P: ¿Quiénes fueron tus mayores influencias en la agencia? ¿Y cómo eran tus relaciones con tu jefe y tus compañeros?

R: Creo que ya queda contestada con la respuesta anterior pero añadiré que mi relación con la agencia era externa, para aclarar que en el momento de mi llegada a S.I. ni Luis ni los demás trabajaban dentro.

Mi trato fundamental era con Luis y con los compañeros que frecuentaban su estudio. Con S.I. mi relación se limitaba a entregar a Marcelo Miralles mis dibujos a lápiz carbón y esperar la aprobación del *Gran Padre del Despacho al fondo.* Claro que allí conocí a Petronius, San Julián, Javier Puerto, Félix Mas, Gin, Domingo, Enrique Montserrat, Fernando Fernández, Beá etc., pero tan solo los veía los días de entrega o de cobro y en el *vermouth,* o la comida que seguía a la paga, en el restaurante de la esquina, el *Rosalert.* Después también nos relacionamos en la formación del Club Dhin, organización que intentaba suplir la falta de conexión y soporte entre los dibujantes, instruir nuestros derechos legales, etc., a falta de un Sindicato profesional.

Con algunos trabé más amistad que con otros, pero en aquellos momentos, no solo la obra, sino las conversaciones con cualquiera de ellos, para mí significaban la entrada a un mundo nuevo, la primera estación en un viaje a la busca de conocimiento.

P: ¿Cómo se concretaba tu trabajo y de qué modo se trabajaba SI? Tu obra se destinó a los mercados británico y sueco ¿a alguno más; podrías referirnos qué series publicaste allí?

R: Empecé a trabajar en el mercado británico de historietas directamente con el editor, pero al cabo de un tiempo se me indicó por parte de la editorial la conveniencia de la intermediación de la agencia, así que continué trabajando para Inglaterra, Escocia y también para Suecia, pero ahora a través de S.I. y más tarde con Norma y otras más.

Estos trabajos no iban firmados y no eran seriados, eran historietas románticas que empezaban y acababan. Tenían periodicidad creo recordar que semanal, pero éramos diversos dibujantes los que cubríamos su publicación. Las revistas eran *Valentine*, *Mirabelle* y *Jackie*. De las suecas no recuerdo el nombre, quizás porqué eran las peores, con guiones terribles que duraban de 60 a 150 (o más) páginas de dos viñetas cuadradas, lo cierto es que tan solo significaron el pago del alquiler y las militancias. Era un trabajo que odiaba y que me saqué de encima en cuanto pude.

De *Valentine*, *Mirabelle* y *Jackie*, en cambio y a pesar de su carga ideológica, guardo un recuerdo amable que permitía pequeños experimentos en cuanto a la diagramación de la página, así como en los peinados o ropas de moda, poco más. También disfruté de "Clyo" este personaje si que fue creado por mí para la revista francesa *DJIN*, aunque los guiones también llegaban desde París, intenté conseguir hacerlos con Felipe, pero era una revista muy convencional que quería un producto estándar y finalmente lo dejamos.

P: Por entonces, personajes como Barbarella o Valentina habían marcado una línea a seguir dentro del panorama de la historieta europea. ¿Te sentiste también atraída por ellas como se sintieron los lectores masculinos?

R: Ciertamente no, el rol de *superwoman* siempre me pareció una vuelta de tuerca más en la travestización, pero la asimilación de la libertad al objeto erótico de los *progres* me parece perversa. Ya sé que quedaré como una *carca* puritana, y que otros reivindicaran la libertad que simbolizaron contra la represión y el puritanismo, pero... Es la eterna historia, ¿también las luchas libertarias masculinas las tenemos que pagar con nuestros cuerpos las mujeres? Así nos fue con la apertura y el Boom del destape masivo que preconizaban estas élites, el culto al cuerpo y la masificación de la cirugía estética son sólo una parte del iceberg generado que muestra su cara más oscura en la anorexia.

Respeto la libertad de expresión y admito estas opiniones pero no coinciden con la mía, estoy un poco cansada (ya lo estaba entonces) de que para que el hombre se libere nos tengamos que desnudar a su servicio, ni que sea en una representación. No estoy contra el desnudo pero si contra la simbología que confundió libertad con una mayor utilización de la imagen femenina. Los lectores de Valentina, mayoritariamente, la consideraron ninfómana, con toda la carga peyorativa y machista que conlleva este adjetivo.

Las heroínas como Barbarella y Vampirella, no digamos ya Modesty Blaise o Valentina, responden a un imaginario masculino que nos sueña y nos castiga a la vez, en una extraña necesidad despersonalizadora de venganza, queda por aclarar dónde radica el motor de ese sentimiento.

P: Llega un momento en que decides abordar obras más personales en el contexto del franquismo crepuscular. ¿Qué hechos o detalles concretos te impulsan a tratar de encontrar una voz propia como autora?

R: Creo que ya lo he expuesto anteriormente pero señalaré los datos más relevantes:

- la necesidad de apoyar la difusión de la lucha antifranquista.
- la necesidad de rebelarme contra el rol social impuesto.
- la necesidad de encontrar mi espacio en un ámbito al que defendía y, por la renovación del cual luchaba.
- la necesidad de hacer entender a mis colegas, que por encima del rol de intendencia (pasar a máquina las actas, hacer cenas después de las reuniones, o hacer de florero "*que Mari Carmen siempre hace bonito*") mi voz, que había sonado en las reuniones y en las opiniones, tenía un espacio en los nuevos vuelos de la profesión que necesitaba ser respetado.

Lo cierto es que dediqué tanto tiempo a las luchas o intendencias que me costaba un esfuerzo titánico rascar horas para reclamar el espacio de mi propia voz.

P: Uno de tus primeros trabajos en este contexto es con Felipe Hernández Cava ¿Cómo nace la posibilidad de trabajar con él?

R: Nace del contacto y la empatía a través de *Bandera Negra*, las primeras reuniones de la revista que acabaría siendo *Bang! presenta TROYA.* Allí entramos en relación con el grupo El Cubri –Pedro Arjona, Saturio Alonso y Felipe H. Cava- que nos relacionó con los movimientos intelectuales, políticos y sociales madrileños -Ignacio Fontes, Ludolfo Paramio, J. Reverte etc.- también con los movimientos vecinales, homónimos del de *Butifarra,* con los que se generó una natural intercomunicación y colaboración, o con el incipiente nuevo cine, en fin, con las movidas que nos hacían compartir un sentimiento colectivo de cambio, más allá de nuestra cotidianeidad.

Felipe significó una radicalización en las conciencias de algunos, entre los que nos encontrábamos Luis y yo. La empatía fue inmediata, él me transmitió marxismo-leninismo y yo creo que lo cargué de feminismo y quizás de un poco de la hermenéutica que proporciona esa "visión de lejos" de la que habla en sus entrevistas.

Nos unen el respeto y el afecto, y creo que entre los dos hicimos algunas cosas interesantes, como los pequeños guiones de una, dos o tres páginas en que me ayudó a poner en imágenes mis sentimientos... O, el "Dossier de Amparo Torrego", en el que quise rendir homenaje a mi madre y otras mujeres republicanas poniendo de manifiesto el retroceso que había significado el franquismo en nuestra condición. Dar aire a nuestras raíces, como poco a las de muchas mujeres, sino todas. El Dossier, además de significar un nuevo experimento gráfico, exploraba la posibilidad de abrir brecha en la guerra entre sexos intentando mostrar la necesidad de crear nuevos roles conjuntamente.

Con el tiempo, Felipe y yo hemos colaborado alguna otra vez: con el comisariato de la exposición *Papel de Mujeres*, él en Madrid y yo en Barcelona, o con las historias cortas de "Circe" y "*Devi*lidad"

PAPELES DE MUJER

P: En efecto, Cava, en el prólogo del libro *...de ellas* (Instituto de la Mujer / De Ponent) decía sobre las mujeres autoras de cómic que el hecho de estar acostumbradas a 'mirar desde lejos' os permite descubrir mejor cómo se relacionan las cosas entre sí. ¿Participas de esta idea?

R: Sí, aunque, más que de lejos, creo que históricamente las mujeres no hemos tenido más opción que mirar *desde dentro*, no hemos estado nunca *lejos* de las cosas, no sólo las hemos parido, sino que las hemos hecho funcionar creando las conexiones y la intendencia para su realización... a mayor gloria masculina.

Somos terrenales por necesidad práctica de supervivencia, alguien ha de apagar los fuegos del vuelo de Ícaro para que no se estrelle y pueda cenar, pero nuestra imaginación vuela tan alto o más, tan sólo es que ha tenido que acostumbrarse a volar sin perder de vista a los críos, las facturas, los ancianos, los enfermos y el puchero.

Ya sé que ahora puede parecer exagerada esta definición a nuestras hijas, pero en muchos casos no han hecho más que incorporar una extensión masculina a sus deberes, claro que muchos hombres ahora descubren los valores femeninos y los comparten también. En todo caso, esta es la herencia que alimenta una capacidad hermenéutica que hace polivalentes a los humanos: saber volar al mismo tiempo que aramos.

P: Fuera de la cuestión del sexo: para construir 'cómic de autor' en la transición ¿era necesario enarbolar la componente política? ¿Fue ese el elemento que os caracterizó como generación?

R: No, no lo creo, si a lo que te refieres es a una obligación. En primer lugar no había mercado ni editor exigente que pensara en beneficios. Las revistas eran fruto de nuestro esfuerzo colectivo y expresaban naturalmente la época a través de las inquietudes de los autores.

Por supuesto la política estaba implicada siempre de una u otra forma, porque el fin de cuarenta años de dictadura había destapado mucho cuarto oscuro, mucho discurso censurado y porque en un desierto de libertades cualquier cosa podía significar un revulsivo. Después de la parálisis

cualquier movimiento era político, pero ¿crees que no tenían ideología detrás *Roberto Alcázar y Pedrín, Hazañas Bélicas, Florita* o la misma *Mary Noticias*...?

El simple hecho de reivindicar la autoría ya era un acto político. Hablar libremente de los sentimientos subjetivos de un individuo de nuestra generación ya significaba una postura arriesgada porque las prohibiciones habían sido muchas. Hablar desde tu sexo, desde tu cultura o clase y en tu lengua, cosas básicas para comenzar a contarte, ya podía ser una provocación.

Creo que, más que la política, lo que caracterizó a la generación de la Transición fue la necesidad de abrir puertas, limpiar armarios, generar nuevos espacios, nuevas plataformas de expresión en libertad... luego nos liamos.

Marika encabezándo una manifestación con su hija. Frente al mural contra los pactos de la Moncloa, con Pepe Robles, Mariel y Montse. El equipo de *Trocha*

P: ¿Estabais convencidos de que la historieta podía ser importante en el clima de cambio político que se adivinaba a la vuelta de la esquina?

R: No creo que le diéramos esa importancia y mucho menos todos. Las expectativas eran tan variadas como las individualidades.

Creo que, en definitiva, el medio respondía en su pequeña medida al impulso general de cambio y se miraba especialmente en Europa, en Francia e Italia más exactamente: *Linus* y *Pilote* eran los espejos mágicos en los que queríamos ver reflejado el nuevo medio que emergía de nuestro esfuerzo.

De hecho, nuestros grandes autores se alimentaron de la buena acogida que les ofrecieron estas revistas y sus críticos reconociéndolos y publicándolos en la esfera superior que habían sabido construir. Su concepto de cómic era diferente, se intentaba aproximar a los demás medios artísticos y reivindicar su condición de arte, no en el sentido elitista sino en el del respeto a la expresión de autor, a su valor de narración de una época, al experimento como condición imprescindible del lenguaje.

¿Me preguntas si ayudó a cambiar algo? Quizás, como mínimo identificó a una época y abrió el espacio para las nuevas generaciones. Lo cierto es que el Boom del cómic acabó con el voluntarismo introduciendo fieramente la competitividad. La Transición ya estaba consolidada y la década de los años noventa dio paso a la carnicería de la lucha por las ventas.

El cómic americano y el manga habían invadido un mercado sediento de material introduciendo viejos autores clásicos desconocidos por el público en general y nuevas formas culturales

interesantes, junto con el clásico tebeo de usar y tirar. Fue un éxito, pero dificultó la supervivencia de las pequeñas editoriales y con ellas la de los autores españoles.

Era una nueva época y la gran industria no generaba nueva producción sino que se limitaba a la reedición: obtener derechos nos había transformado en *caros* porque producir significa invertir y el precio de página creada para una primera publicación no podía competir con la reproducción de material ya editado en diversos países.

Nuevas generaciones más versadas en la gestión que en la reivindicación entendieron mejor el momento y supieron adaptarse para sobrevivir. Nos podrá gustar o no el resultado, pero el paisaje actual fue trillado y abonado por nosotros; existe un Salón, numerosos eventos con tradición como la *Semana Negra*, el número de autores ha aumentado... Otra cosa más compleja es el cambio de imaginario.

P: Tú eres el ejemplo de que el papel de la mujer, como profesional, ha sido marginal en la historieta, pues no hubo muchas más como tú, mientras que los autores proliferaron. ¿Te consideras adalid o representante de un cómic de corte feminista por ello?

R: Mi trabajo es feminista porqué para expresarme realmente no podía ser de otra manera, soy mujer y he expresado mis circunstancias y mi época desde mi posición, como cualquier autor. Eso no quiere decir que yo me considere adalid o representante de nada, otra cosa es la soledad en la que, en este sentido y como autora, he vivido en la profesión, y la condición testimonial en que se abre su espacio para la expresión de las mujeres, aún hoy, fuera del cómic tradicional romántico o "femenino" que, paradójicamente, es recuperado con un gran éxito de ventas.

P: ¿Con qué autoras de tu generación encontraste mayor cercanía? ¿Surgió la posibilidad de un movimiento de tipo reivindicativo?

R: En el colectivo Butifarra entré en contacto con Montse Clavé y casi al mismo tiempo, en *Bandera Negra* conocí a Armonía Rodríguez, guionista. Más tarde llegó a *Troya* Mariel Soria. A partir de ese momento compartí con ellas el triste rol de "las nenas de la historieta" ocupando ese espacio testimonial, para que no se diga. Trabajamos juntas en algunas de las aventuras antes citadas, de la misma manera que con los "nenes autores" a los que nunca se les consideró así, claro. Luchamos siempre con el fantasma que no nos dejaba espacio y cuando lo hacía, era en el marco de la aparente y deslegitimadora "discriminación positiva".

Fuera de este rol forzado, no organizamos ningún movimiento colectivo femenino porque no eran esos nuestros motores, al menos no eran los míos. Nuestro trabajo tenía en común lo que nos unía al resto de compañeros, pero específicamente, tan solo el punto de partida que era ser expresión de una voz de mujer.

Los movimientos colectivos de los que formé parte, ayudé a formar y compartí activamente, fueron en unión con los compañeros de la profesión, como antes ya dije, pensando que, juntos, hombres y mujeres es como debíamos trabajar por la libertad de todos, aportando cada uno su grano de mies para verlos crecer.

Creímos abrir un camino para todos y de hecho, aunque muy pequeño, me siento orgullosa de que un poco así fuera, ya que abrimos la puerta a otras mujeres que vinieron después como Ana Miralles, Ana Juan o Laura etc. En este sentido estoy trabajando para analizar el medio del que he estado apartada hace bastante tiempo y poder valorar la nueva situación.

Ilustraciones para el sello Amaika, sobre los atentados contra Franco, 1978

P: La obra de Bretécher influyó poderosamente a los autores de entonces y a las autoras también (y luego, caso de Maitena) ¿Cómo se recibían entonces las obras como ésta procedentes de fuera?

R: Claire Bretécher es fantástica, una de mis autoras preferidas. Personalmente, la recibí con una gran ilusión porque, de hecho, era la primera mujer a la que alababan todos, claro que el valor que recibía era comparativo. Aquí se la consideró, a mi entender en un juicio equivocado, como la versión femenina (menor) de Lauzier.

¿Crees que influyó en los autores? Me parece interesante esa apreciación y voy a investigarla. Lo que es muy cierto es que representó el respeto para una obra de mujer. Su existencia en el universo masculino del cómic fue una inyección de ánimo, o así es como yo lo viví.

Una de las cosas que más me interesaron de ella es la autocrítica, también hay que aclarar que respondía a la situación francesa con una larga historia de adelanto con respecto a la nuestra, donde el machismo imperaba en sus estadios más primarios y las mujeres aun teníamos que luchar y trabajar a brazo partido por sacar la cabeza en los créditos.

En este país y en aquella época, las mujeres que entrábamos en la cultura desde tan larga dictadura, estábamos buscando la solidaridad de género, luchando contra la enemistad ancestral que nos separaba, no era tiempo aun de criticarnos, por otra parte, las características de las *progres* francesas aun eran un lujo para nosotras que no creímos que llegara aquí... no contábamos con el éxito de la masificación de la cirugía estética y el culto a la imagen que para nosotras era algo a combatir. Aun lo sigue siendo para mi, porque me parece la trampa más saducea de las que inventó este sistema tan inteligente.

De cualquier forma, Bretécher me sirvió para prevenir actitudes y fomentó mi autocrítica vacunándome frente a todo dogmatismo en una forma tan productiva que siempre se lo agradeceré.

Con Uderzo. Con el equipo de Troya. En la Libreria Totem con Alfonso Font, Carlos Giménez y Luis García Navidad en casa.

P: Una parte de los movimientos feministas, los más radicales, consideran que la masculinidad y la feminidad son construcciones socioculturales. La historieta, debido a su naturaleza sintética y simbólica tiende a generar estereotipos, que en el caso de obras como la tuya pueden ser interpretados como radicales. Supongo que esta idea es refutable ¿no?

R: La parte sana del relativismo que caracteriza nuestra era postmoderna hace posible que cualquier idea sea refutable, el problema radica en la consistencia y sinceridad de los argumentos con los que se efectúe esta refutación y en la actitud de quien recoge el debate y las conclusiones.

En definitiva, se trata de saber si lo que buscamos es aprender más sobre nosotros mismos o comprar argumentos legitimados por citas bibliográficas, ya sea interesadamente o por pereza de pensar, para eso hay un supermercado de respuestas donde cada cual puede comprar.

Ahora bien, si lo que nos interesa es avanzar en el conocimiento de quienes somos, como nos equivocamos y como mejorar nuestra vida y nuestras relaciones, lo que tendremos que hacer, como siempre, es utilizar todos estos elementos para reflexionar y para ello verlos desde las máximas perspectivas posibles y situar a cada cosa y a cada cual en su contexto.

Dicho esto, relativiza mi respuesta todo lo que quieras, pero por favor, úsala en este sentido, la mía es tan sólo una opinión más, pero como tal apunta una pequeña porción más de percepción de la realidad a tener en cuenta. Sí, creo que la ficción, y dentro de ella la historieta, especialmente por su naturaleza simbólica y sintética, no sólo transporta los patrones arquetípicos sino que nos modifica y ayuda a generar los nuevos, pero la interacción del público es la que los acepta activa o pasivamente, o los modifica de manera suave y en determinados momentos produce rupturas y cambios bruscos.

Cuando Schopenhauer define el mundo como *voluntad y representación* está situando al lector, espectador o receptor en el centro de la producción de significados a partir de la experiencia que toma forma entre su imagen interior y el imaginario que reconstruye: es la interacción de nuestra mirada la que acepta o modifica la representación.

En el discurso literario, y en la parte de él que toma el cómic, el mito pretende fijar la emoción y el logos enmarcarlo en la razón para hacer pedagogía. Los arquetipos son el poderoso

instrumento con el que dotar de sentido pedagógico a la ficción, que usa la seducción para "razonar" directamente con los sentidos. Los arquetipos son símbolos vacíos de significado para contener valores cambiantes, adecuados al interés ideológico del momento, pero esta condición también los hace modificables o los fija, al ser aceptados por la recepción del consumidor.

En este regateo se escogen los elementos inamovibles y las variaciones con las que nos sentimos identificados y que, más o menos, nos conforman en un vaivén continuado: hombres y mujeres llevamos así definiéndonos desde que actuamos culturalmente, es decir, desde el principio, eso nos señala como responsables de las imágenes proyectadas, pero el hecho es que no partimos del mismo espacio de poder: la voz que habla y nos define en una aplastante mayoría de imágenes es masculina, todavía las voces femeninas son causa de asombro, porque son gotas de aceite en el inmenso mar revuelto de la historia.

Cómo y qué somos se irá viendo cuando las voces sean más parejas y los públicos puedan tener más elementos de reflexión y elección. En la historieta por supuesto se refleja esta situación de forma aun más sintética y tópica porque el feudo masculino ha resistido bravamente a la contaminación de género.

P: El 'tebeo para chicas' casi desapareció del mercado durante la transición, o bien se transformó en los *Esther, Lily*, etc. ¿Crees que estos tebeos arrastraron los defectos de los clásicos (en el discurso de los géneros, en la descripción del rol social de la mujer, en la cuestión moral...)

R: Después de aclarar largamente en la respuesta anterior lo que significan los arquetipos, no volveré a ello, partiré del hecho de que se llenan con los valores convenientes y salen al ruedo para hacer pedagogía, si sólo modifican aspectos externos para adaptarlos a la nueva estética fijan el contenido de forma estructural. Los tebeos "femeninos" atraerán a una parte de las mujeres y gran parte de los hombres estarán satisfechos con ello: ya tienen su espacio, mira al final para que lo querían...

Los tebeos como *Esther* o *Lily* no tienen una intención pérfida, sino de evasión y negocio, sus autoras son honestas, no creo que pretendan mantener un estado de cosas con intereses ocultos, son autoras tan dignas como lo eran los dibujantes de *El Jabato*, Boixcar dibujado *Hazañas Bélicas*, o Ibáñez con *Mortadelo y Filemón*. Su opción tiene un espacio y la evidencia es que su reedición ha conseguido un éxito importante entre el público femenino. El problema radica en otra parte, en la imposibilidad de escoger otra imagen, citando a Truman Capote *Otras voces, otros ámbitos* que rompan la homogeneización.

El cómic de autor, en mi opinión, es otra cosa, no pretende reflejar la imagen que la sociedad tiene de si misma sino enriquecer al colectivo con la subjetividad de su espejo personal. Mostrar lo que no se ve bajo la apariencia, lo que una mirada personal descubre, y eso cada uno lo hace a su manera, pero en ella se reflejan tanto sus infiernos como sus paraísos, sus propuestas de llegar más lejos. El arte estriba en transgredir el horizonte para extender la posibilidad... las mujeres no han encontrado históricamente en el cómic este reflejo de individualidad, en sus múltiples variantes, que las permita identificarse como sujeto y han ido a buscarla a otros ámbitos.

Serie Reporter, 1977.

P: Amelia Valcárcel ha reflexionado sobre estos últimos años de posmodernidad, diciendo que el declive de la explicación religiosa del mundo y la aparición de una ética moderna han conferido un papel importante a la mujer. Pero ¿no crees que la posmodernidad ha mitigado algunos de los logros conseguidos?

R: No entiendo demasiado tu pregunta, si conoces el pensamiento de Amelia Valcárcel entenderás que no está diciendo que la mujer haya tenido ningún privilegio con la caída de la explicación religiosa del mundo, ni siquiera pensando en la vertiente irónica de esta pensadora y filósofa de la ética. A mi entender Amelia Valcárcel pone de manifiesto que hasta que no ha caído en declive el poder del patriarcado religioso que nos hacía responsables de la entrada del mal y el sufrimiento en el mundo y nos publicitaba como la puerta del infierno, no ha podido irse desmontando el mito que nos apartaba, no solo del poder, sino incluso del marido, catalogándonos como impuras fuera del período fértil, es decir en la menstruación, y convirtiéndonos en electrodomésticos invisibles al acercarnos a la menopausia. Ni siquiera con el triunfo de la "Razón" nos acogió la libertad en su seno, porqué la Ilustrada mano masculina nos excluyó de los derechos, claro que aplicó el sentido religioso a la nueva iglesia secular.

Ha sido necesario romper esa nueva iglesia para que la mujer haya podido empezar a ser visible y, con ella, sus reivindicaciones hayan cobrado importancia nominal... es mucho como para obviarlo, habla del corto espacio de tiempo en el que un pequeño acceso nos cobra el precio de la exigencia de la perfección. Intenta contextualizar las cosas y situar la decepción por los fracasos y los pasos atrás, en su justa medida, liberándonos de la presión de tantos jueces que han tenido durante toda la historia el poder y la libertad de equivocarse o ser mediocres.

Como bien dice Amelia Valcárcel, reclamamos la mitad de todo, también el derecho al mal, con la culpa del cual arbitrariamente hemos cargado. Pero especialmente aclara, desde una postura que hago mía, que las mujeres no compartimos esencia, sino función asignada por una cultura patriarcal. Reclamar nuestra individualidad como sujeto es fundamental así como negarnos a la exigencia de infalibilidad o a la sumisión al doble juicio constante: los retrocesos en el feminismo, como en los valores progresistas y de izquierdas, van ligados al retroceso de las mareas después de la inundación. En hombres y mujeres el compromiso está descansando, es cosa nuestra tener la barca apunto para cuando vuelva el mar... No sé si te he contestado...

P: Fleener, Abel, Doucet, Gloekner, Dreschler, Satrapi, todas ellas han trabajado sobre la figura de la mujer desde una óptica personal, autobiográfica en muchos casos, pero desde una posición en exceso dramática. ¿Se debe llamar la atención sobre los problemas de la condición femenina de este modo para destacar frente a otras obras?

R: Bueno, como deducirás de mis anteriores respuestas no creo que ese haya de ser el motor, ni ahora ni antes. De lo que se trata es de que las autoras se expliquen, si lo que explican denota una situación dramática o no, dependerá de su realidad y su necesidad. De este doble juicio es del que Valcárcel cree que hemos de librarnos.

¿Os preguntáis porque una gran parte de autores hacen trabajos directamente autobiográficos? Las mujeres tienen ese derecho, en tanto que individuos, no tienen que ser observadas desde otro prisma unificador. Lo que hasta ahora nos ha homogeneizado es el silencio en este ámbito, equilibrar las voces en el concierto nos iguala en el lado perdedor femenino. Una vez puesta en claro la ancestral falta de presencia en tanto que sujetos y la proliferación de la imagen como objetos, nuestras voces son tan libres y diferentes como las de los autores... quizás la parte morbosa es la que permite que sean visibles sólo un tipo de manifestaciones que tienen que ver con la trasgresión sexual, pero esto nos habla de las elecciones del público y los editores.

Mis historias son sarcástico dramáticas cuando hablo del machismo que me impacta en las relaciones sociales, pero mi voz es más amplia que la pura anécdota. Mi experiencia personal con mi pareja, Jaume, me demuestra cada día, desde hace muchos años, que es posible una relación mágica en la que cada uno se sienta realizado y a la vez comparta y apoye los fundamentos del otro, que los roles se pueden eliminar y que es posible la nueva relación entre hombres y mujeres nuevos. La misma que apuntaba en el "Dossier de Amparo Torrego" y que confirmo en "la Moderna Secreta", donde aparecen Jaume y mi hija, además de mis amigos, mis iconos, mis pasiones y el mundo mágico que construimos a diario juntos, intentando la revolución continua en las pequeñas cosas.

Tiempos de *Rambla*, con una página de 'Moderna secreta". Enric Sió frente a Jaume; Marika con Frabetti; enla redacción de Rambla; con Verónica, bailando con Moebius.

En "Reflejos" invito a las mujeres a viajar a su interior para conocerse, huyendo de los espejos para poder diferenciar imagen y persona, sin temer el viaje al conocimiento. Liberarnos significa no colaborar en la confusión que nos atrapa. En la misma línea va el mensaje de "Érase una vez" donde me preocupan más nuestras propias trampas que las externas... ¡Hay que besar muchas ranas para encontrar a Jaume! En "Coup d'oeil" insisto en eliminar los marcos y extraer la mirada humana de los géneros. Mi radicalismo va más allá de las

situaciones puntuales, biográficas o no, porque apela a hombres y mujeres... Pero esto responde a mi mirada, la riqueza de la visión está en ser lo más amplia posible y gozar del mayor número de perspectivas que rompan *picassianamente* el plano como las "Demoiselles d'Avignon".

En general es algo asumido que el autor se basa en su experiencia, de forma directa o indirecta, y ésta habla de la sociedad que lo conforma. No es "la verdad", es una parte de la verdad que tiene derecho a ser tenida en cuenta, su suma al conjunto es necesaria para legitimar la construcción de aproximaciones más reales.

P: En los cómics, como en otros relatos, los autores se interesan por mostrar sus cicatrices externas mientras que las autoras se inclinan por describir y manifestarse sobre sus heridas internas. ¿Aceptarías esta idea en sentido general?

R: Si hablamos del proceso histórico estaría de acuerdo relativamente, porque, mientras los autores han podido mostrar las mil y una cicatrices que han conformado su patrimonio de honor y prestigio salvando heroínas, las autoras no han tenido espacio, en comparación, ni para expresar un arañazo en la rabadilla del alma. Sin embargo, en la actualidad las autoras han ido ganando algún espacio mientras los autores también han ido aumentado en el tratamiento del strip tease anímico y la interiorización.

Como ves, sigo insistiendo en que la diferencia nos viene impuesta desde fuera, no hay que buscarla en la homogeneización natural de grupos, sino en la del empoderamiento de los espacios de dominio sobre el medio: el marco desde el que se juzga, el espacio cedido, las posibilidades de elección del público, el equilibrio que muestra el ámbito.

P: ¿Qué autoras contemporáneas más te sorprenden? ¿Cuáles han sido sus principales aportaciones a tu modo de ver?

R: Son tan pocas las mujeres en el cómputo general que me sorprende cualquiera que logra ver difundido su trabajo. Creo que cualquier voz de mujer, por el mero hecho de sonar y hacerse visible ya ha aportado riqueza al medio abriendo un poco más la pequeña brecha en el inmovilismo y aportando aire, diferencia.

El trabajo de Nuria Pompeia demostró la vivacidad del medio fuera de su hábitat natural, su potencial didáctico y práctico fue puesto al servicio de las mujeres cuando el mundo del cómic estaba cerrado para ellas. Lo insertó en ámbitos más intelectuales y se hizo un sitio en el humor que, por muy intelectual que fuera, es una parcela aun más cerrada para nuestra voz. Por otro lado reivindico al grupo creador de *Ah! Nana!*, en especial a Chantal Montelier y por supuesto a Bretécher, fueron algo más que sorpresivas en su momento y su aportación entra en el campo del atrevimiento, la experimentación y el intento de ensanchar el medio y conectarlo con las otras artes haciéndolo participar del discurso global.

De mis compañeras, desde Mariel a Laura, admiro la resistencia en un medio tan ingrato y destaco su valor para adentrarse sin prejuicios en el peligroso ámbito del erotismo desde otras ópticas que las trilladas.

Ana Miralles consigue por primera vez introducir la voz femenina en los premios del Salón, eso en si ya es un hito que me ha sorprendido agradablemente, y del que me siento orgullosa, a pesar de los debates que ha generado o precisamente por ello. En la adecuación, o no, al premio a toda una vida para una autora joven, habría que cuestionar el sistema de adjudicación, porque esta paradoja se ha producido ya con los autores masculinos... La sinrazón tendrá que corregirse en todo caso fuera del debate de género, pero casualmente es el premio concedido a una mujer el que la hace emerger.

El trabajo de Maitena aporta el espacio de autocrítica que Bretécher inauguró y que me parece imprescindible, como el de María Colino que en un tiempo me interesó mucho gráficamente, lo mismo que Ana Juan y su impactante estética, aunque no las he seguido, porque durante un tiempo he desconectado del medio, creo que son muestra de esa diferencia necesaria para atraer a un público más amplio.

Destacaría a la autora de *Persepolis*, Marjan Satrapi, por un trabajo tan interesante como comprometido. De las autoras extranjeras que antes citabas, destaco en primer lugar a Roberta Gregory por ser la primera autoeditora de su primer álbum que aporta un primer personaje sexualmente trasgresor "Frieda the feminist" Aunque lleva pareja la confusión entre lesbianismo y feminismo, creo que merece una mención. Mary Fleener es realmente mucho más que alguien mirándose el ombligo dramáticamente, "Life of the party" aporta una gran riqueza a la descripción humana contemporánea desde una perspectiva no exenta de ironía femenina. Doucet nos muestra su época desde una posición de privilegio occidental, ya sé que duele, pero juntas apuntan una imagen diferente del eterno femenino y los altares en los que estamos acostumbradas a no reconocernos. Los diarios de Gloekner, según Crumb son obras maestras y, según alguna crítica, es su condición de género la que impide que se la considere tan grande como a él, opinión que comparto.

EL tiempo fuera del cómic me ha llevado a plantear un estudio sobre la situación de las autoras actuales que justamente estoy empezando, es por eso que sobre las nuevas generaciones no estoy en condiciones de hablar todavía, porque me encuentro al principio del proceso de preparación del trabajo de investigación sobre ellas: los nuevos arquetipos y su aportación a los cambios en contraste a la situación de los años noventa.

Dos páginas de "Reflejos".

LOS TRABAJOS Y LOS CÓMICS

P: Como antes señalabas, tu amistad con Luís García viene de antaño. ¿Qué ha aportado su obra a tu conciencia creadora? ¿Os habéis influido mutuamente?

R: Ya he hablado de la larga trayectoria que hemos recorrido juntos en la profesión, he estado cerca en los momentos de generación y elaboración de gran parte de su obra, he sido testigo del proceso, también oreja, incluso alguna vez Pepito Grillo... en definitiva, su trabajo, que no sólo admiro sino que me implica emocionalmente, me aporta estímulo, osadía en el

experimento y la consciencia del esfuerzo que requiere encontrar una fórmula propia para plasmar los sentimientos y comunicarte con ellos. El debate es nuestro nexo de unión –Jaume amenaza con "dejarnos sin patio" cuando entramos en bucle- llevamos charlando, discutiendo, peleando y creciendo, desde las puertas de la juventud, así que creo bastante improbable que no nos hayamos influenciado en alguna medida. Él a mí por supuesto que si, por algo fue mi maestro.

P: ¿Existía la necesidad, entre los historietistas de tu generación, de crear una *historieta artística*? ¿Cuáles fueron vuestros referentes?

R: No entiendo el concepto de *historieta artística*, para mi generación, bien, no para todos, pero en el ámbito que yo suscribo, la historieta es un lenguaje más de expresión cultural y se relaciona directamente con todas las artes. La idea conecta con el "arte total" de las vanguardias del siglo XX, y cuando la llamamos arte, es con la misma minúscula que usamos para el resto: el arte es acción, expresión y comunicación. La historieta forma parte de este lío.

Así considerado, el arte no se encuentra en las élites ni en el mercado de valores, es la inclusión en el diálogo histórico la que lo calificará. Este diálogo está formado por la intercomunicación entre todas las expresiones que distinguen la voz de una época, por lo tanto el cine, la fotografía, la música, el teatro, la danza o la literatura dialogan entre si y al mismo tiempo lo hacen con la filosofía, la política o la sociología en un *totum revolutum*, voluntario o inconsciente, en que el bla, bla, bla del humano construye sus realidades y amplía sus posibilidades.

En este sentido Warhol ya lo introdujo en la iconografía del arte moderno y Eco lo analizó semánticamente estableciendo una dialéctica entre las vanguardias, la "*artesanía de masas*" y las posibilidades de intervención operativa, advirtiendo, eso sí, del engaño que supondrían las adhesiones a la restauración del concepto intemporal de Belleza que enmascararía lo *Kitsch*, pero rescatando el lenguaje del cómic como herramienta para enriquecer las nuevas búsquedas del autor contemporáneo.

En cuanto a los referentes: después de la sequía de la que proveníamos todo se convertía en referente, teníamos que ponernos al día, especialmente en una profesión autodidacta, pasamos por diversas fases, lógicamente, pero en definitiva éramos bastante eclécticos, todo se aprovechó en una onda muy conectada al espíritu vanguardista. Lo que predominó, en mí caso por lo menos, fue el amor por la búsqueda, el experimento y el cambio.

Desde el expresionismo al fotomontaje, el uso de la iconografía tradicional, o la tipografía como elemento estético, con pase intermedio por el realismo socialista o la iconoclástia de Dada y el surrealismo. Nietzsche, Sartre, Lenin y Mao, Hemingway o Joyce, Withman, Virginia Wolf, Machado y Miguel Hernández, Neruda y García Márquez, José Donoso, Cortazar y Borges, Cela y Patricia Higsmith, Wilhem Reich y Kolontai, Marta Hannecker y Umberto Eco, Hans Magnus Enzersberger o Shalman Rushdie, Simón de Beauvoir, Carmen Martín Gaite, Rosa Chacel, Matute, Durrell, Malcom Lowry, Dos Pasos, Capote, Henry Miller, Anaïs Nin, D. H. Lawrence, Tom Wolf, Michel Ende... de Asimov a Ursula K. Leguin, de Castaneda a Italo Calvino... Bertold Brecht, el grupo Tábano, La Pipironda... Pi de la Serra, Ovidi Montllor... todos formaron el mar de letras sobre el que navegamos...

No sé, si hablo por mí... yo era una esponja, pero el origen expresionista de la rebelión vanguardista -con origen en el vitalismo idealista nietzscheano- es la que más me afecta. Munch, Kathe Kollwitz, Die Bruke, Egon Schiele, pero también Picasso y la poesía visual de Brossa.

El cine de Murnau se mezcla en nuestra pasión de filmoteca con el de Godard y va desde Fellini a Resnais con Agnes Varda emergiendo del collage. De Man Ray a Susan Sontag, de los Beatles a John Coltrane, pasando por los Creedence Clearwater Revival, Peter Paul & Mery, The Mamas & the Papas, de Coker hasta Hendrix, Santana y Bob Marley. De Joplin y Paty Smith a Astrud Gilberto con salto a Nina Hagen... pero no puedo olvidar la impronta que nos dejan Leonard Cohen, Lou Reed, Eric Clapton, Anie Lennox o Chrissie Hynde... la Sóle de Presuntos Implicados... en fin, sería interminable.

Creo que lo que nos distingue de las siguientes generaciones mejor abastecidas, es la convicción de que aprender es un lujo inapreciable y que nuestro apetito es insaciable, trasciende escuelas o clasificaciones en líneas teóricas o bandos: queremos saberlo todo, no nos da vergüenza alguna mezclar, más bien al contrario, sentimos que la mezcla nos aproxima a la realidad y nos permite volar anclados a un sueño más real... Bien, dejo claro que hablo por mí, de mí, de Jaume, de mi entorno y de mis sensaciones, el enfoque de la pregunta me lleva sin darme cuenta a generalizar y eso está fuera de mi alcance...

Portada de Siesta y una página ilustrada por Marika, de 1974.

P: Desde 1973, aparecen *Los tebeos de El Rrollo, Butifarra, Star, Trocha* y *Troya, Rambla...* ¿Qué puedes decirnos del formato revista como catalizador de la comunicación en aquella época? Al hilo de esto, ¿podrías rememorar tus trabajos en *Siesta, Gimlet, Viva, Reporter*, etc.?

R: El final del franquismo significó una eclosión de prensa escrita que comenzó a perfilarse ya desde unos años antes. La mordaza había sido tan larga que las publicaciones se multiplicaron para apagar una sed que parecía inagotable. Paralelamente al cómic mi vida como ilustradora siguió su marcha, sin ella no habría podido sobrevivir a no ser continuando con el romance. Las revistas de la Transición me permitieron desarrollar un trabajo en el que creía y con el que me podía expresar complementando las palabras del articulista.

En *Siesta* y *Viva* trabajé sobre textos de autores como los de Vázquez Montalbán -*El Barón d'Orcy*- en una serie que relacionaba el erotismo y la comida, en la que el autor desvelaba, bajo un velo de ironía, los iconos fantasmales que recorrían el laberinto de la sensualidad en su imaginario. Ahora mismo son los que más recuerdo...

En *Gimlet*, *El Jueves* y *Rambla* publiqué por separado una miniserie de antiguas canciones adaptadas: *Penélope*, *Tango* y *Amablemente*, querían mostrar, bajo la visión sarcástica del tópico, la construcción de los roles ocultos bajo la adoración romántica y la eterna queja masculina sobre el Amor: la espera en la inmovilidad, tejedora de sueños por los que se pierde la vida; la trampa del Altar / Palestra al que se nos sube sin permiso para tirarnos tomates y en

el que el halago se vuelve juicio que nos condena; y la tercera, los cuernos, la libertad sexual restringida al género y la conclusión de que "el hombre no es culpable en estos casos" y el cinismo con que, después de ser rebajada de Venus a criada, la mujer es apuñalada *amablemente* por 34 puñaladas... que legitiman su muerte en el campo del honor. El tratamiento expresionista fue el instrumento del sarcasmo.

En *Gaceta Ilustrada* y *Reporter*, publicaciones del grupo Godó en *La Vanguardia*, colaboré ilustrando diversas series, la más larga fue *La muerte del Urogallo* una narración costumbrista de Carlos Luis Álvarez -*Candido*- publicada en forma seriada en la que, el blanco y negro, el concepto y la interiorización poética jugaban con la mirada del lector. La historia del maquis de Eliseo Bayo, *Los atentados contra Franco*, también de Eliseo Bayo y *"Los toros y la política"* de Manuel Vidal, en la que se descubría la utilización de las plazas de toros para rejoneo de herejes rojos y comunistas. En estos trabajos el planteamiento de concepto y construcción del mensaje también jugaba con el blanco y negro para desnudar el reverso del espejo que ocultaba la ideología.

Para Amaika, más tarde, ilustré el libro de R. Reguant, *Los atentados contra Franco,* en una versión que profundizaba en el tema y que, por encargo, fue en estilo realista a lápiz carbón. En *El Papus* también hice ilustraciones con está técnica. En el ámbito de la ilustración trabajé además en Téide ilustrando libros de EGB con el equipo Dosyuna -Rafa Godillo, Alfonso López y yo- También en revistas como, *LaBotiga* o *Práctica*, donde ilustraba artículos y la sección de horóscopo, cada mes un artículo dedicado al signo correspondiente.

Portada de Gaceta Ilustradas con una de las ilustraciones de Marika.

En *El Periódico de Catalunya* colaboré semanalmente durante cinco o seis años (no recuerdo exactamente) ilustrando la página de cultura y esporádicamente la portada del dominical, además de la sección infantil de juegos y pasatiempos. Lo dejé para ir a colaborar a *El País* en la misma sección de cultura de las páginas de Cataluña.

P: En *Trocha/Troya* firmabas con tu nombre y apellidos y no con tu heterónimo (salvo *Historieta de una página* en el nº 5). ¿Mari Carmen Vila daba paso a "Marika" entonces?

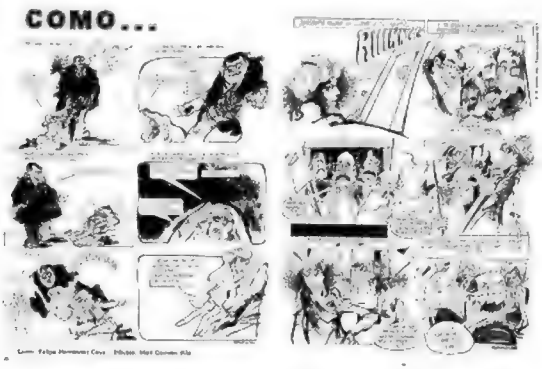
R: Mi primera firma era Marica, con "C", pero fue censurada en *Troya* por Antonio Martín, a quien no le parecía bien y que finalmente accedió después de dura batalla, pero cambió la "C" por la "K", justificándolo así en un aire extranjero... el caso es que lo detecté una vez publicado y así quedó, sin alternativa. Poco después ya consolidado como mi nombre, dentro y fuera de las publicaciones, no quise cambiarlo más.

P: Creemos que estabas presente cuando surgió la posibilidad de crear *Rambla,* ¿crees que la revista fue gozne en nuestra historieta o que marcó un periodo de nuestra industria de la historieta?

R: Sí, claro, estuve presente en todo el proceso. Mi implicación directa me impide ser objetiva, Rambla significa un montón de sentimientos contradictorios para mí. De un lado la ilusión, el trabajo y la fuerza que puso Luis es lo que yo viví más de cerca y en lo que me implique y participé activa y vocacionalmente, junto con mi marido, Jaume Casas, que acabó ayudándonos también, inmerso en la pasión que nos animaba porque contactaba con el motor original que nos impulsó desde el principio: crear una plataforma sólida para lo que considerábamos que tenía que ser el cómic como expresión de todas las voces, más allá de restricciones estilísticas...

Por otro lado, el choque del romanticismo con la realidad de las ventas y los intereses de cada cual fue muy duro y se visualizó en tensiones y rupturas muy costosas afectivamente. Pero incluso así se mantuvo y sobrevivió lo suficiente para que hoy se pueda considerar uno de los referentes donde encontrar algunos trabajos muy interesantes como el de Herikberto, el de Roser Oduber, Mundet, Ángel de la Calle, Ferry o Ana Miralles, incluso con el lujo de la recuperación de Enric Sió.

La crisis del papel impreso ya comenzaba a despertar, y en una situación que cada vez fue a peor, *Rambla* puede verse hoy como una ventana abierta a la memoria que nos recuerda la falta material de la que viene este medio que ha tenido que contar con los propios dibujantes para crear infraestructuras de producción... hasta el límite de sus fuerzas.



"Como...", historieta para *Rambla*. Debajo: primeras páginas de "Moderna secreta", para *Rampa*.

P: Nos sorprendiste a todos con "Moderna secreta", serie que se publicó en *Rampa* y que para algunos es tu mejor obra. ¿Cómo surgió la idea de este trabajo y por qué en *Rampa*?

R: El porqué de su publicación en *Rampa* fue decisión de Luis, por mi parte me habría gustado publicar en todos los números de *Rambla*, porque la hacía con el corazón, pero la decisión final era del director, no de la coordinadora. Por otra parte, el trabajo me absorbía tanto que tampoco podía hacer continuas propuestas que requerían tiempo para dibujar, hacer la revista era lo urgente y más en la situación con la que nos enfrentábamos. Cuando pude proponer "La Moderna secreta" iniciábamos *Rampa* como plataforma de nuevas propuestas y Luis consideró que era donde mejor encajaba, a mí me pareció bien.

La Moderna parte del mito de Circe y los marineros, y es un paseo por los mitos y los arquetipos intentando aprender la posibilidad de modificar positivamente su peso y sus condicionantes para las futuras generaciones. Pretende unir pensamiento ético con arcanos y expresión cultural para visualizar las formas de construir realidades con que los humanos intentamos sobrevivir. Quiere hacerlo desde la pureza ingenua de una inteligencia vital, no formada, que usa el juego para capturar conocimientos, combinarlos y salir del laberinto del pensamiento contemporáneo.

Busca ir más allá de los arcanos occidentales para contemplar, sintéticamente un paisaje transcultural y encontrar los *links*, del micro al macro y volver, en la cotidianeidad vista como un juego lúdico: no hay que llegar a ninguna cima para salvar el mundo, hay que aprender a ordenarlo y disfrutarlo desde las pequeñas cosas para cambiarlo a mejor.

La propuesta gráfica seguía las mismas pautas jugando con los estilos y su transformación: el cubismo para la tortilla española y el Minotauro picasiano, las máscaras de la tragedia griega y la danza para escenificar el combate en el Laberinto, que no es otra cosa que una sección del cerebro humano. El fotomontaje para el mar del inconsciente colectivo, el dibujo animado de Betty Boop o los Tres cerditos, para la narración de la leyenda. Los símbolos mayas de la gliptoteca de Nazca que narran su propia historia, el auto de choque que recorre la muralla china (anticipando un anuncio de coches que apareció después de su publicación) y va del realismo socialista a la pintura tradicional, etc.

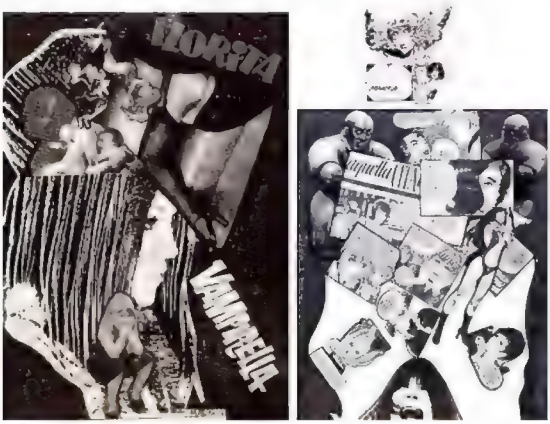
He intentado resumir el motor y la idea: Receta de cocina, leyenda, reto, solución y Link que continúa los saltos del viaje a una nueva esfera. Cada capítulo seguía las pautas de un juego que lindaba con el siguiente en un viaje iniciático en el que Ulises es una niña y la puerta de Ítaca es la nevera de una familia que habita en el reino de la magia cotidiana, espejo de las transformaciones de la herencia mitológica.

P: En esta obra planteas la fértil idea de convocar en un mismo escenario elementos de la fabulística, personajes mitológicos y trasuntos de personajes de cómic para, desde aquí, componer un nuevo discurso. En este sentido participabas de la deconstrucción que practicaban, por ejemplo, Beà en España o Moore en Reino Unido y luego en EE UU. ¿O tú lo ves de otro modo?

R: Bien, es evidente que el trabajo de la Moderna se basa en la deconstrucción de discursos para reconstruirlos en un bordado transversal, que se hace desde el juego y que podría relacionarse con el concepto filosófico de Deleuze de la teoría como caja de herramientas y el concepto de rizoma para ordenar el caos: desmontar, descomponer para diferenciar y hacer visible la multiplicidad para recombinar y reordenar un discurso más flexible y adaptado a la nueva realidad. Pero lo cierto es que me sentiría fuera de lugar haciendo una afirmación como ésta... Cuando la dibujé, todas estas ideas y muchas cosas más rondaban por mi mundo y habitaban en el cuarto de atrás de mi cerebro, pero mi intención era humildemente devanar la madeja que fui estirando poco a poco de la mochila y conseguir darle forma de lectura, seguir el experimento, nada más. El término *deconstrucción* aun no formaba una parte asentada en mi consciente. Me gusta la vena nietzscheana de Moore, en espíritu quizás contacto en una parte de su intención... en cuanto a Beá, nunca le oí hablar de deconstrucción... o ¿quizás sí? Los soliloquios de José Mª son tan complejos como variables, pero yo lo ubicaría en una onda más cercana al surrealismo.

P: En *Rambla* llegaste a adaptar pasajes de Salman Rushdie. Tus plasmaciones del sufrimiento de la mujer, su alienación, su represión, era muy efectiva, pero dada la carga simbólica de aquellos trabajos ¿crees que llegaban al público lector de cómics de entonces?

R: No lo sé, supongo que si mi lector/a ideal me hubiera encontrado habría vendido mucho más... No creo que el planteamiento del autor haya de caer en el paternalismo de crear en función de una supuesta falta de capacidad decodificadora del público... Es evidente que más allá del cómic de consumo, el cómic de autor plantea un compromiso al lector, una actitud necesaria para navegar por el texto y abrir todas las puertas posibles al descubrimiento. El protagonismo del espectador en la intercomunicación artística es fundamental, pero no obligatorio... la obra es siempre una propuesta abierta.



Historieta para *TOTEM*

P: También trabajas en *TOTEM* en la década de los ochenta. ¿Por qué crees que el llamado cómic "adulto" fue perdiendo paulatinamente su sitio en el mercado? ¿Qué llevó a la desaparición de las revistas?

R: No lo sé, debe haber opiniones de todos los colores... muchas veces se acusa a la intelectualización, pero es falso porque es lo primero que fue expulsado del mercado, se habló de la falta de conexión con el público... pero la realidad creo que se acerca más a motivos muy prosaicos que ya comenté antes: los costes de producción. Mientras el mercado infantil y juvenil se abría a la sindicación americana y japonesa con gran éxito y el sexo se obtenía de forma más "sustanciosa" en Internet... y ese era su reducto.

P: Con Andreu Martín realizas *Mata Hari*. En torno a ella, Vidal Foch en *El país de las tentaciones* indicó que "tuvo más suerte que *La moderna secreta*, porque el editor, le impuso un guión ya terminado de Andreu Martín, juzgado como más comercial". ¿Estás de acuerdo con esta afirmación?

R: Bueno, la segunda parte de la afirmación es cierta, Toutain me impuso un guión, acabado, que ya había comprado a Andreu. Respecto a la primera parte de la frase, habría que conocer el contexto para saber a que se refiere Vidal Folch al hablar de suerte... no conozco el comentario, pero posiblemente es sólo una forma de concatenar los dos trabajos, la serie de *Mata Hari* no llegó a publicarse en formato de álbum, quedó con la maqueta y la portada hechas, pero *Tótem* entró en crisis y acabó cerrando, pasó igual con la Moderna. Fueron malos tiempos para nuestra música...

Dos páginas de Mata Hari

P: ¿Qué diferencias de estilo encuentras entre Hernández Cava y Andreu Martín? ¿Cuál era la rutina de trabajo con cada uno?

R: No tienen nada que ver entre sí, son opuestos, las dos caras del guión. Mientras Felipe es literario y poético, Andreu es amante de la acción, por dramático que sea el tema, la concatenación de viñetas se realiza mediante gags. Felipe descompone la acción en el detalle y deja a la imagen la carga de profundidad.

La rutina de trabajo con Felipe siempre partió de una gran comunicación y coincidencia en la generación del proyecto que nacía de largas charlas y debates sobre el planteamiento en sus escapadas a Barcelona. Después me enviaba el guión, lo comentábamos y yo disponía de entera libertad. En las últimas colaboraciones el teléfono fue nuestro nexo de comunicación pero funcionó igualmente.

Con Andreu, con el que me une una buena amistad, el trabajo ha sido diferente porque trabajé sobre algo ya hecho y cobrado hacía tiempo. Por supuesto lo hablamos, pero él estaba ya en otros temas, me dio libertad eso sí para adaptar lo que quisiera. Es muy diferente parir juntos un proyecto o trabajar sobre algo ya hecho, pero me entendí bien siempre con los dos.

P: En 1986 comienzas a trabajar junto a Jordi Amorós para la televisión. Háblanos, por favor, de tu participación en *Mofli* y de la posterior *Despertaferro*.

R: Después de la crisis de *Rambla* me llamaron de Equip, el estudio de animación de JA, Jordi Amorós. Entré a formar parte del equipo de estilistas que dibujaban los personajes de Enrique Ventura para la serie de dibujos animados para Televisión Española, *Mofli, el último Koala*. Allí estaban también Adolfo Usero, Borillo, David Nadal, Pepe Rubio, Sauri, Víctor Luna y su mujer, etc. Fueron tiempos de trabajo intenso, pero también de mucha complicidad y risas. Mientras dibujábamos, con las mesas todas juntas formando un cuadrado alrededor de Enrique, jugábamos a pasar la frontera, a citar nombres de músicos, de películas, de actrices y actores con las letras del alfabeto, siguiendo la rueda, el que se quedaba en blanco perdía. Allí también hicimos piña con las chicas que coloreaban las planchas y en las rectas finales de entrega todos hacíamos de todo. Vivíamos prácticamente en el estudio y nos llevábamos allí a la familia para poder verla; je, es broma, pero es cierto que trabajábamos día y noche en los momentos límite, y que Jaume y Verónica se unían a la vorágine.

También hacíamos espots publicitarios, el más conocido el del *Si da / no da*. Después vino el *Despertaferro*, el primer largometraje catalán sobre los almogávares. También realicé el guión y el *layout* para una miniserie de televisión que finalmente no se produjo. Fue una etapa muy rica y divertida, entrañable, de la que nos ha quedado como recordatorio una *guerra de versos* todavía abierta entre Enrique y yo, en la que ya llevamos dos tomos de diálogo y batalla en rimas poético satíricas ilustradas.

Los "tiempos de forum": En el stand de Planeta, con Giménez en cuclillas. Con Ventura, con Galileo, con Stan Lee. Debajo, dos páginas de "Luna y Duna"

P: A finales de los ochenta publicas en la revista *Barbie*, de Planeta-DeAgostini, empresa a la que te unes como coordinadora. Nos interesa conocer la historia de esta revista y también tu periodo en el Departamento de Publicaciones Populares (pocos saben que tú trabajaste en la realización de los primeros mangas de éxito en España).

R: Antonio Martín, entonces director de Forum, cada año me proponía algún proyecto que después de diversas reuniones quedaba en nada, finalmente me pidió un proyecto de revista infantil para innovar y dirigir la revista de *Barbie*, se lo presenté y le gustó, pero finalmente, como siempre, se hizo el proyecto tradicional. Entonces me pidió una serie para la revista y así nació "Luna y Duna", una historieta para niñas protagonizada por dos mellizas desde mi enfoque personal, incluyendo también "Los cuentos de Cafelito" narraciones cortas que protagonizaban las mellizas y su gato.

Antonio siguió con sus propuestas anuales hasta que un día me llamó Juanjo Sarto, de parte de Antonio, para concretar una propuesta, poner en marcha un cómic japonés que ya circulaba en fotocopias con gran éxito en las escuelas, *Dragón Ball*. Entré como coordinadora de la serie a hacerme cargo de su realización, el éxito sin precedentes ya de sobra conocido nos hizo recibir felicitaciones de Kodansha y abrió las puertas a la "invasión Manga".

Estuve como realizadora y coordinadora desde el año 1992 al 2000 pilotando la realización, además del *Dragon Ball* en sus múltiples formatos (*Serie Blanca, Serie Roja, Serie Azul*, libro, etc.) de otras muchas series como: *Gun Smith Cats, Luchadoras de Leyenda, Doraemon, Shin-Chan, Flame of Reca, Las aventuras de Fly, Gundam F91, Compiler, Explorer Woman Ray*... y la primera revista manga "shonen". En este viaje formé equipo con mi hija, Verónica Casas Vila, actualmente directora de Marketing de la discográfica Blanco y Negro. Lo mejor de esta experiencia fue el compartirla con ella como copiloto.

El trabajo fue agotador, el año 2000 ella fichó por Blanco y Negro y yo me tomé un año sabático que concluyó con la creación del equipo Icónikas –www.iconikas.com- con mi compañera Verónica Moretta.

P: En 1992 participas en el álbum colectivo *Los derechos de la mujer* y al año siguiente en *Cambio polvo por brillo,* en ambos casos obras imbricadas con el problema de los derechos de la mujer... de nuevo.

R: A estas alturas de la entrevista creo que ha quedado suficientemente clara mi opinión, por supuesto que ser mujer significó encontrar trabas en un mundo masculino, no entraré en las anécdotas porque ahora ya no tiene sentido y no es lo que más me interesa. Lo que querría dejar claro es que el medio en si era hostil al equilibrio.

El álbum de Ikusaguer, *Los derechos de la mujer* permitía, por una vez, trabajar bien y ver bien reproducido y cuidado tu trabajo, pero eso no era lo normal. Éramos interesantes puntualmente, en exposición conjunta. "Érase una vez" es una historia autocrítica, también con las mujeres, me hubiera gustado continuarla pero el mercado no ofrecía grandes posibilidades, no ya de pago, sino de buena publicación y marco adecuado. Entré en Planeta y continué haciendo historietas puntuales cuando la propuesta me sugería algo que decir, así hice "La Fuerza del cocodrilo", "Olímpias o... trabajas...?", "Extranjería", "Help!" o "Coup d'Oeil"

Historieta "Olímpias, o . trabajas?'. Debajo: En el Salón Internacional del Cómic de Oviedo, en la exposición Papel de mujeres, con Cava.

P: ¿Qué motiva tu despedida de la historieta en los noventa?

R: El público seguía siendo mayoritariamente masculino y se ampliaba muy poco más, fuera de los fans tradicionales, las posibles ampliaciones se producían en general dentro de los conceptos "sangre y sexo" de ahí mi historieta "Help!" y la portada del álbum que la contiene, *Cambio el polvo por brillo,* que editó Virus. Dejó de interesarme, no la historieta como lenguaje, sino el medio como plataforma.

Sigo usando su idioma en otros ámbitos, como en el proyecto "cambiar la mirada" en el que trabajé tres años con Verónica Moretta, pero que, finalmente, por complicaciones con las Instituciones que lo tenían que poner en marcha, quedó en el cajón y está a la espera de que tenga tiempo para retomarlo. Con *Icónikas* me he dedicado al diseño gráfico, la maquetación y la animación web. En el 2003 fuimos seleccionadas para la exposición y el catálogo del Premio Nacional de Carteles de Caja Madrid. Por otro lado, continúo haciendo alguna pequeña colaboración si me interesa el tema de la propuesta, como por ejemplo la tira para la revista *Dones de San Juan Despí*.

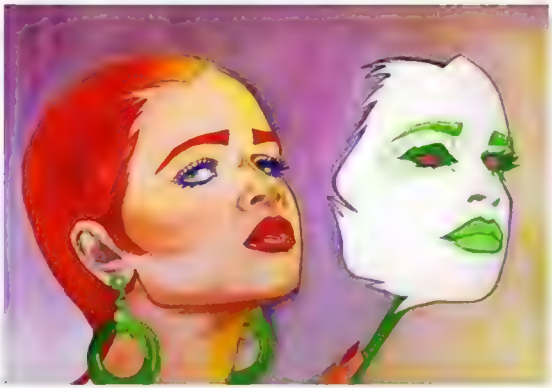
"Help!", historieta publicada en Cambio polvo por brillo.

P: Tenemos por costumbre preguntar si conoces la raíz de los males de la industria del cómic en España y, al mismo tiempo, si crees que la historieta ya puede ser reconocida como arte. ¿A ti qué te parece?

R: La raíz de sus males como artesanía de masas (Eco dixit) no la conozco, en tanto que producto artístico ha estado desde el principio falto de estructuras de producción y plataformas de exposición adecuadas.

Ahora quizás ha cambiado con la producción de novelas graficas y álbumes cuidados, lo que he visto últimamente me ha gustado, pero aun no dispongo de conocimiento suficiente sobre el estado actual de la maquinaria de producción y la visión de autores y autoras. Estoy en ello.

Sobre su reconocimiento como arte dependerá de la obra y del esfuerzo del medio por estirarse de los pelos para alcanzar altura, como el Barón de Muntchaussen...



Un trabajo actual de ilustración de la autora.

P: Actualmente eres diseñadora. Háblanos de tus más inmediatos planes de futuro. ¿Cuáles son tus próximos proyectos relacionados con el cómic?

R: Acabo de licenciarme en Humanidades y uno de mis últimos trabajos analiza el rol femenino en el pensamiento medieval, en la materia artúrica de Chrétien de Troyes, o en el amor cortés de las "Trobaritz", las mujeres trovadoras que tenían problemas parecidos a nosotras, ya viene de antiguo la cosa... Son nombradas en grupo y actúan como contratexto, como alteridad que define al trovador, pero no hay datos fiables sobre ellas, tampoco mucho interés en visualizarlas más allá. Incluso ahora, el debate historiográfico no se pone de acuerdo sobre su existencia real o su pertenencia a un sueño del imaginario masculino. ¿Te suena? ¿Tiene relación con el cómic? Desde mi mirada, que ha partido de él, sí, porque pretendo entender el por qué de la ausencia histórica de la expresión de la mujer y el determinismo que nos hace ser soñadas mudas: "Me gustas cuando callas porque estas como ausente..." dice el poeta...

Mis últimos esfuerzos, junto al trabajo y más allá, van ligados a los análisis que estoy realizando para la Universidad, algunos, de una u otra manera, se relacionan con el cómic, por ejemplo:

- **"Estudio de la muñeca Barbie como producto cultural"**

  - **"La mujer pintada: máscara o prisión" analizo el recorrido de la iconografía de los arquetipos femeninos en la historia de las ideas estéticas, desde el Renacimiento a la actualidad.**

  - **"Ciberfeminismos": en él analizo el trabajo de las mujeres en la red a través de artistas como: Margot Lovejoy, Cornelia Sollfrank, Sonya Rapoport, Francesca da Rimini, Faith Wilding, etc. El Net art recoge alguna parte de la esencia que anidaba en nuestras antiguas aspiraciones para el cómic. El Artivismo es un campo que considero relacionado con nuestra iconografía y el espíritu de vanguardias que me parece muy interesante y que analizo en "El arte en Second Life"**

Finalmente y como fruto de todo este viaje, mi próximo proyecto en relación al cómic es el trabajo final de carrera que parte de mis trabajos publicados sobre la mujer y el cómic: los artículos "Mujer, objeto y sujeto del cómic", "Un silencio", "Un grito", "...y nos fuimos a leer cómics" y el trabajo de recopilación y análisis de *Papel de Mujeres*, más las notas y reflexiones de mis participaciones en debates, charlas y conferencias, a lo largo de los años 1978 a 1999 y la documentación crítica del periodo. Desde esta posición pretendo investigar la situación actual,

aplicando las máximas perspectivas de forma interdisciplinar para dibujar el mapa del presente, hacer un análisis comparativo para ver la evolución de la situación y hacer una reflexión sobre los cambios que hayan tenido lugar en el proceso... veremos en que dirección.

Marika hoy; a la derecha, foto en la exposición de Pati Llimona.

MUNDET. LA VOZ SILENCIOSA

JAVIER MORA BORDEL

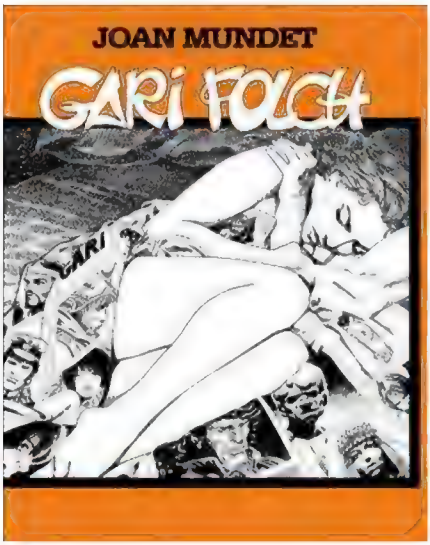
Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 14-IV-2009

LA VOZ SILENCIOSA

Entrevista a Joan Mundet.

Tebeosfera: Has vuelto a la actualidad con la publicación en un volumen de Gari Folch por Dolmen. La generación actual de lectores apenas si conoce tu trabajo salvo por el hecho de tu colaboración en Alatriste. ¿Qué ha cambiado entre el Mundet que trataba de abrirse camino a mediados de los ochenta y el actual?



Mundet: No mucho, las ganas siguen siendo las mismas o mas, he madurado, veo las cosas con mas distancia, aunque siempre hay algo que aprender, en teoría ya no me tomo las cosas tan a pecho como antes. Ahora lo único que pretendo es ser un buen profesional que disfruta con su trabajo y que propone ideas e historias al lector, y espero y o deseo que este disfrute con ello. Ese es mi objetivo.

T. ¿Has conseguido mantener tu propio estilo o has tenido que ceder para adaptarte a las exigencias editoriales?

M. No creo en los estilos prefijados. El estilo aparece a base de trabajo y tiene que ver con la manera de ver y entender las cosas de cada uno. Depende del libro que dibujo, normalmente lo que me da mas trabajo son las primeras paginas o primeras ilustraciones, en ellas es en donde defino la técnica, el tono y el aire gráfico del libro, cómic o lo que sea. Ahí normalmente soy quien propone. En cuanto a la segunda parte de la pregunta, casi nunca, quizás en los inicios presionaban más por el hecho de ser novato, pero eso fueron casos esporádicos y ocurría que, antes de discutir sobre estilos el editor no te daba trabajo y punto.

T. Gari Folch se suma a la lista de obras, de compañeros generacionales tuyos, rescatadas del olvido mediante reediciones. ¿Crees posible o te planteas la edición de nuevas obras originales?

M. Evidentemente, Gari Folch es una reedición, remasterizada como diría un músico, con textos y paginas añadidas, es de entonces pero también es de ahora. Tengo varios proyectos actuales que espero poder ir publicando. Como dijo Ángel de la Calle al ver las seis páginas de "Postales desde Weimar", una historieta escrita y dibujada para el libro colectivo de la Semana Negra 2008 titulado Weimar, "-¡Joan has vuelto!" Y de momento esta en lo cierto.

T. ¿Por qué, si tomamos el catálogo de las actuales editoriales, las obras de los autores españoles tienen una presencia anecdótica? Si en gran parte de los mercados extranjeros se aboga por ellos, ¿hemos de darle la razón a la máxima de que nadie es profeta en su tierra?

M. Creo que se debe a que los autores, guionistas y dibujantes, no pueden vivir de su obra en España porque están malpagados debido a que los editores, no todos, editan para una minoría ubicada en las tiendas especializadas. Al ser las tiradas tan cortas no dan margen de beneficios y no pueden pagar lo razonable a un autor nacional, por eso editan tanto material extranjero, mucho mas barato al estar editado en sus países. Y por eso los autores españoles se convierten en emigrantes laborales, no es nada nuevo ya ocurría antes.
Si algún editor arriesga y edita para el gran público los precios que puede pagar son ínfimos, con lo que se produce muy poco, mayoritariamente obras resultonas y muy rápidas de hacer, que además se publican esporádicamente y casi sin ningún tipo de promoción, por lo que el público potencial mayoritariamente lo desconoce.
Exceptuando algunas que aprovechan el tiron de la televisión, pero como decimos aquí en Cataluña: una flor no fa estiu (Una flor no hace verano).
En el caso de la ilustración ocurre algo parejo, cada vez bajan más los precios, hay editoriales que continúan con precios de hace quince o veinte años, como si por el hecho de que publiquen un dibujo hagan un gran favor al ilustrador. No saben que si nadie escribiera ni dibujara los libros, ellos sí se morirían de hambre. Historias se explicaban y pintaban en Altamira mucho antes de la invención de la imprenta.

T. Ha habido cierta falta de unión entre los autores españoles ¿Por qué, a tu juicio, las plataformas sindicales nunca han tenido éxito?

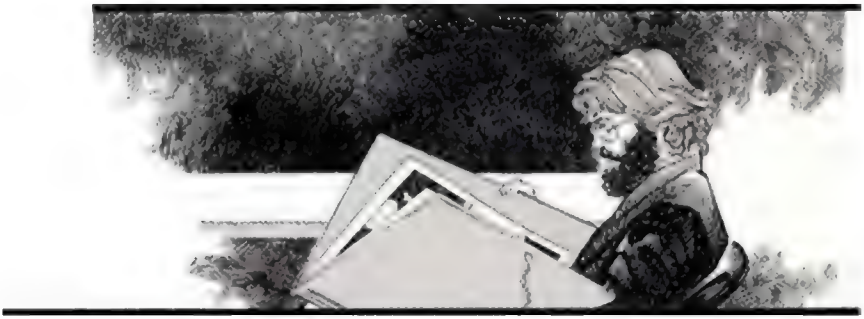
M. Porque los que se dedican a esta profesión, lo hacen la mayoría por amor al medio, por vocación, y la mayoría de los editores lo hacen para ganar dinero vendiendo libros. Eso produce un desfase, y en las plataformas sindicales no creo que se sientan los editores. Además esta es una profesión muchas veces solitaria, de muchas horas sentado ante el tablero, se dispone de poco tiempo y las plataformas se convierten en luchas de don Alonso Quijano contra los molinos de viento, después la gente se quema y finalmente hartos de intentar salvar el mercado, a los dibujantes, a las revistas y demás, acotan la cabeza sobre el tablero y se dedican a lo que realmente les gusta, aunque les vaya en ello la vida, ya vendrán tiempos mejores.
Tendría que haber una Academia de cómic, como la hay de cine, y esta se tendría que preocupar de la cantidad de dibujantes, guionista e ilustradores desconocidos del gran publico que acaban olvidados y malviviendo como pueden sin cobrar derechos... algo se tendría que hacer.

T. O sea que crees que el autor español peca, por vocación, tanto de obrero como de artista...

M. ¿Por obrero se entiende a una persona atada a la mesa, dibujando lo que le echen sin importarle otra cosa y alardeando de dibujar 40 páignas en un mes, o a una persona que hace su trabajo honestamente?
¿Por artista se entiende a una persona pagada de sí misma, sin importarle otra cosa y que desprecia al resto de la profesión o a una persona que hace su trabajo honestamente?
No creo, quizás sólo los extremos.

T. ¿Comparativamente en qué ha mejorado el panorama laboral con respecto a finales de los años sesenta, cuando tú empezaste?

M. Creo que en esos años muchos dibujantes que trabajaban en algunas agencias vivían muy bien, en el extranjero eran baratos y al cambio de moneda, aquí ganaban mucho dinero.
Sólo algunos tomaban conciencia de su profesión, de su autoría, la mayoría producía a tanto el kilo de historieta, no había contratos, no se devolvían originales, como explicaba Macabich:
«... cuando visite la Fletway inglesa y vi a obreros llevar originales en carretillas, muchos de dibujantes españoles, pensé que era una manera un poco burda de llevarlos al almacén y al preguntar, me contestaron que estaban haciendo limpieza y como ocupaban mucho sitio, los llevaban directamente al horno crematorio...»
...me quedé de piedra.
Ahora la mayoría de veces hay un contrato, los originales son del autor, y se cobran derechos.
Pero cada vez hay trabajos peor pagados, si se discuten precios, el editor aplica la política mas previsible y rentable, da una patada a una piedra y tiene 30 dibujantes acabados de salir de escuelas de diseño e ilustración que lo harán por menos de la mitad.



T. ¿Existe el 'compromiso' en la historieta española de hoy? ¿Y el victimismo?

M. Entendido compromiso como militancia política. En general creo que no, y como compromiso personal creo que sí, pero dependerá de cada autor, de lo honesto que sea consigo mismo y con los lectores.
Siendo una profesión que se escoge mayoritariamente por vocación, el victimismo esta fuera de lugar.

T. En más de una ocasión has comentado tu admiración por Enric Sió. ¿Consideras que su obra supone la irrupción del 'cómic de autor' en España?

M. Seguramente fue el primero que se arriesgó a intentarlo partiendo de experiencias contemporáneas de Guido Crepax, Dino Battaglia, Nicolas Devil y elementos de la cultura pop, Andy Warhol, Roy Lichenstein y escritos teóricos Humberto Eco y Terenci Moix.
Afirmaría casi con seguridad que la primera 'novela grafica' que se hizo en España es Aghardi.

T. Háblanos de tus primeros pasos profesionales. ¿Cómo conseguiste abrirte camino?

M. Que yo recuerde siempre he querido dibujar, pero una cosa era dibujar como distracción y otra dedicarse a vivir profesionalmente del dibujo, eso supuso algún problema en casa, por suerte contacte con Xavier Cava, pintor e ilustrador de la misma edad que Toutain y que había vivido mucho tiempo en París, donde hacia portadas, historietas, estenografías... el fue quien los sábados por la tarde tuvo la paciencia de explicarme los rudimentos de la profesión, por aquel entonces hacia portadas para Bruguera, Secciones Ilustradas, aparte de pintar y hacer exposiciones.
A través de el conocí a Francisco Cueto, un dibujante que vivía en Sabadell creo que trabajaba para Selecciones Ilustradas y Bardon Art.
Me dieron algunas direcciones y comencé a visitar las diversas agencias que había en Barcelona, estas experiencias, muy noveladas están explicadas en Gari Folch.

T. ¿Entonces se podía conjugar mercado con pretensiones artísticas?

M. Pienso que sí, el planteamiento era: quiero explicar una historia, cualquier historia, sea propia o de encargo, si apuesto por ella, lo haré lo mejor que sepa, intentando que el lector disfrute, aprenda o lo que sea con ella. Si no me interesa hacerla, porque no me gusta o lo que sea, no la hago. E intentaré por todos los medios realizar una obra digna artísticamente, esa será mi pelea con editores, guionistas o quien sea.
Ahora si mis pretensiones fueran tener páginas de una novela grafica expuesta permanentemente en el Reina Sofía, haría varias obras únicas, cuadros de 2 x 2 ó de 20 x 20 metros, sin tener en cuenta que mi trabajo se reproduce y se distribuye para que la gente lo lea, y sin preocuparme de que me entiendan o no, ya que solo me interesaría la expresión artística de la obra única y personal.

T. Las revistas de cómic de los ochenta se convirtieron en el santo y seña de lo que se vino a denominar "cómic adulto". ¿Fue una simple etiqueta editorial o lo entendisteis como un movimiento estético?

M. Fue un cambio estético y de contenido con respecto a lo anterior, con sus ventajas y sus defectos, después de los ochenta, un cómic puede ser todo y tratarlo todo, ese fue el cambio para mí.
Cuando se produce un cambio todos buscan etiquetas, pero estas solo van bien para ordenar ficheros y cosas así.

T. ¿Cómo surge tu colaboración con Rambla?

M. Cuando apareció Rambla, que era más o menos la misma idea de Trinca, después Trocha/Troya puesta al día, una revista con historias escritas y dibujadas aquí para lectores de aquí.
Me propuse publicar en ella y pregunté en la librería Tótem de Barcelona a la dependienta si había manera de contactar con el director artístico de Rambla, amablemente me dio el teléfono de Luis García, lo llame y este me envió a Josep M. Beà, que se encargaba de la parte de dibujantes. Lo visité en su casa de la calle París y le gustaron varias historias que llevaba en la carpeta, especialmente dos capítulos de Gari Folch, algunos meses después, yo ya había realizado mas historias debutando en la revista Rambla.

T. ¿Podría decirse que Rambla formó parte de algún tipo de vanguardia historietística de España?

M. Rambla se atrevió a publicar y apostar por gente nueva, sin buscar etiquetas, eso creo fue debido a que sus dos editores García y Bea son dibujantes y aman la profesión, no entraban en guerras de etiquetas. Pero creo que fueron los más vanguardistas de todos por intentar realizar una revista con material producido expresamente para ella por autores españoles.

T. ¿Qué requerimientos o modelos de trabajo tenían establecido?

M. Casi de completa libertad, realizaba mis historias, las llevaba a la editorial un mes antes de que se publicaran, creo que había un día máximo de entrega para salir en el siguiente número y cobraba.
En mi caso no había ninguna condición, aparte de hacerlo lo mejor posible.

T. Entonces el sello Rambla marca el principio de tu estabilidad profesional...

M. No, en esta profesión ahora hay, ahora no hay trabajo, y si produces tus propias obras, más de lo mismo, ahora hay, ahora no hay editor, o sea que de estabilidad poca; ahora, Rambla sí fue el inicio de mi vida profesional.

T. ¿Qué motivó el cierre del sello que editaba Rambla y Rampa?

M. La cantidad de revistas que se publicaban cada mes, a un lector no le llegaba el bolsillo para todas, por lo que todas bajaron ventas.
Además el coste de pagar a los dibujantes era mas alto que en las otras revistas, ya que estas utilizaban mucho material extranjero mas barato y publicaban a pocos autores españoles.
La subida del papel que encareció el coste de impresión y como consecuencia el precio de la revista.
A esta causa se añadió el hecho de que para minimizar gastos se publicaron historias ya publicadas y material extranjero.

T. Premonitoriamente, Gari Folch casi parece un grito de protesta ante la situación de la industria de la historieta...

M. Cuando decidí realizar obras mías, que mejor que utilizar lo que yo conocía, lo mas afín, después de varios titubeos comencé Gari Folch, y poco a poco fui realizando toda la historia, quizás intentaba explicarme a mí mismo cosas que no entendía o cosas que me ocurrían.
No protestaba por la situación de la industria de la historieta en general; si protestaba por alguien, era por mí: tenía 26 años, mujer y dos hijas, necesitaba trabajo, tenía urgencias y la vida iba muy deprisa para nosotros, pero la industria del cómic de entonces iba a lo suyo, como siempre.

T. ¿Podría decirse que se manifiesta tu voz de una manera silenciosa?, porque ¿cuáles son los límites entre realidad y ficción en esta suerte de autobiografía?

M. No lo sé, quizás si se hubiese publicado en Rambla, en lugar de en Rampa, habría tenido mas repercusión, también si se hubiera publicado el álbum.
Aunque estuve en conversaciones con Josep M. Beà para hacerlo, la idea no prosperó. Ahora se habla de Rambla, pero durante años es como si no existiera ni Rambla ni los que publicaron ahí. Sí que quizás fue una voz silenciosa. Pero también una voz silenciada, ya que una vez cerrado Rambla, no conseguí publicar en ninguna otra revista excepto Cavall Fort. Eso provocó mi dedicación al mundo de la ilustración.
En Gari Folch casi todos los hechos son reales, pero están novelados, son sólo un punto de partida.

Para explicar según que situaciones, se fábula, se añaden cosas y se quitan otras, la realidad es un punto de partida, después se manipula para obtener drama o comedia, explicar una idea o realizar un gag.

T. De un tiempo a esta parte, asumido como una moda venida de la nouvelle bande dessinée francesa y del indie americano, se aprecia mucho el tebeo autobiográfico, donde no se narra si no que se cuenta cualquier gesto y experiencia del autor, por insignificante que éste sea. ¿Qué diferencias encuentras entre tu estilo de vertiente autobiográfica, intenso y profundo narrativamente, y el de estos nuevos autores?

M. Creo que la diferencia radica que en el tebeo autobiográfico francés o americano, aparte de alguna excepción, se explica la historia literariamente con apoyo de dibujos, si a algunas narraciones se le elimina el dibujo y se lee el texto, no hay casi diferencia.
En cambio mi manera de narrar se sustenta sobre la imagen y el texto, intento conseguir un equilibrio entre los dos, uno no puede funcionar sin el otro.

T. Desde 1986, te dedicas básicamente a la ilustración. ¿Qué trabajos destacarías de esta dedicación?

M. La ilustración me ha permitido aprender mucho, a dibujar cosas que de no ser así no las habría dibujado, me ha dado oficio y profesionalidad.
He ilustrado muchas cosas pero destacaría por ejemplo un álbum sobre la vida de Maciá, presidente de la Generalitat de Catalunya, varias novelas de Folch i Torres, un escritor muy popular en Cataluña a principios del siglo XX, y por supuesto la saga del capitán Alatriste desde el año 2000.

T. Tú viviste en un aparte, entonces, la crisis del mercado del cómic en España, el desmembramiento que provocó el cierre de revistas e editoriales, así como la renuncia de muchos profesionales a la profesión. ¿Tú viste estos signos de cambio?, ¿el "tiempo de la historieta" ha tocado a su fin?

M. Muchos nos reciclamos, había que pagar las facturas al final de mes, y cada uno se busco las habichuelas como pudo, no creo que ninguno renunciara a la profesión, quedo una aspiración latente, que en algunos casos ha hecho profesionales de entonces vuelvan al mundo del cómic.
Al cerrar las revistas, nos volvimos todos invisibles, quedamos como referencia en las tiendas especializadas y no todos, las tiendas mantuvieron la llama, aun se editaban revistas pequeñas de información de la historieta, pero sin historietas, ahora ni eso.
Al no llegar al público general a través de quioscos y librerías, casi nadie sabe de la existencia del cómic.
Llegó el manga y como eso aparecía en televisión y conectaba con los adolescentes invadió el mercado, los pocos editores se apresuraron a editar mangas y no se preocuparon de producir nuevos cómics, fue como una travesía del desierto, especialmente en los años noventa.
El tiempo de la historieta, el tebeo, el patufet o los cómics de toda la vida, ha desaparecido, como desaparecieron los folletines, los pulps, las novelas de a duro.
Quedarán los clásicos, las reediciones, como los clásicos de la literatura y que como estos nos alimentaran y harán que podamos evolucionar este juego narrativo grafico y literario.

T. ¿Deberían las instituciones haber fomentado la historieta? ¿Son viables y posibles en nuestro país iniciativas como un museo de la historieta o una biblioteca ex profeso para nuestro medio?

M. Posiblemente sí, pero estas tendrían que entender qué es la historieta y me parece a mí que no lo tienen muy claro, la mayoría no conoce el medio. Sin mercado que se haga notar, no existimos, tampoco tenemos presencia en los grandes medios de comunicación, no somos noticia. Para las instituciones somos una ínfima parte del apartado de cultura.

Tendríamos que estar en la Biblioteca Nacional, y tendría que haber un museo nacional, con exposiciones permanentes, edición de catálogos y libros, y presencia en los medios.
No sé si son viables o posibles, yo creo que sí, pero desgraciadamente los dibujantes no hacemos carrera política.

T. Sobre las presentes líneas de edición en España, si se editan tal cantidad de obras al mes ¿cómo es que se habla, permanentemente desde finales de los noventa, de crisis editorial?

M. Se edita lo que se cree que venderá o que dará prestigio o que satisfará la nostalgia de cierto grupo de lectores, y en cuanto al resto, que es mucho, se compra en el extranjero, muy pocos editores se arriesgaran a producir historietas realizadas aquí.

T. A la vista de inesperados éxitos editoriales como Big in Japan (el cómic que narraba las pericias de la selección española de baloncesto para lograr el campeonato del mundo), ¿quizá se trata de una crisis de iniciativa empresarial? ¿El ámbito de acción del cómic en España, es realmente tan escaso?

M. Hay éxitos puntuales que deberían animar a otros editores, pero no tienen capital para arriesgarse y los que lo tienen se inician en la edición de cómics sin saber casi nada del medio. Se editan muchos títulos, pero en número de ventas es mínimo.
Se tendrían que publicar cómics para las librerías generalistas y buscar otros soportes donde publicar cómics, si no estamos condenados a la extinción.

T. Varias editoriales tratan de obtener capital y evitar pérdidas mediante las subvenciones de organismos y ministerios. ¿Consideras acertado este mecanismo de financiación? ¿No corremos el riesgo de anquilosarnos al igual que otros medios tradicionalmente subvencionados como podría ser el caso del cine español?

M. Si de esta manera se consigue sacar libros de autores españoles al mercado, pues bienvenido, el tiempo dirá si son buenos o malos. Si sólo se utiliza este procedimiento sería un avance muy pobre, con subvención o sin subvención, habrá que arriesgar de alguna manera.

T. Regresaste al cómic con tu trabajo para Alatriste. Primero ilustrando las novelas de Pérez-Reverte, luego con la adaptación en historieta junto a Carlos Giménez. Durante este tiempo, ¿con qué autores y obras mantuviste contacto?

M. En los años noventa me había dedicado a la ilustración y a la cerámica, me mantenía informado más o menos ya que tenia acceso a revistas de información y seguía comprando cómics muy esporádicamente, no mantenía contacto con dibujantes y en cuanto a obras que me interesaron pues hay varias: Las novelas graficas de Will Eisner, Hermann, Cosey, Berardi y Milazzo, Sin City de Frank Miller, las de Jiro Taniguchi, Frederic Boilet, Modotti de Ángel de la Calle, Thomas Ott, y últimamente Gipi. Habrá alguna más, pero no me acuerdo.

T. ¿Qué ha supuesto Alatriste para tu carrera? ¿De qué manera accediste a ella?

M. Alatriste se ha convertido en un punto de partida gracias al cual he accedido a mucha gente que no me conocía, a través de las novelas, las exposiciones y los cómics, eso ha provocado que se hayan abierto algunas puertas en cuanto a trabajo.
Realice una prueba en el año 1999 para dibujar Alatriste. Arturo Pérez-Reverte me escogió entre otros ilustradores. Pero no empecé a trabajar con el personaje hasta octubre del año 2000.

T. ¿Cuál es tu método como ilustrador? ¿Bajo qué prisma se plasma el universo verbal de Pérez Reverte u otros autores?

M. Primero reparto el texto por la cantidad de ilustraciones, tres páginas arriba tres paginas abajo, así quedaran repartidas equilibradamente. Mientras leo el texto, voy haciendo bocetos muy esquemáticos de lo puedo ilustrar, a veces busco ambientar, otras realzar un momento dramático o poético, otras exponer ideas... depende casi siempre del texto.
Una vez escogido el tema a ilustrar, trabajo el boceto, busco documentación, recreo el escenario, algunas veces realizo maquetas muy simples para controlar algunos escenarios que se repiten de una novela a otra, como es el caso de Alatriste; sobre el escenario coloco a los personajes del boceto, a veces lo varío según el escenario y el lugar que ocupen en éste. Una vez esta definido, en la mesa de luz lo paso a lápiz, en el caso de Alatriste envío fotocopias del lápiz a Arturo con comentarios sobre la elección del texto, intención y demás. Una vez aprobados los lápices por Arturo, estudio la luz y la sombra dentro de la ilustración, para enfatizar, dar dramatismo o lo que se tercie, después paso a tinta china y envío otra vez las fotocopias definitivas a Arturo.
Aprobadas estas, las envío a la editorial en un CD a buena resolución.
Para la portada sigo el mismo proceso, solo que el boceto esta coloreado y montado con todas las letras del titulo, autor y editorial.
Para realizar el cómic, lo primero de todo hago un storyboard de toda la historia, para ajustar, controlar y calcular inicios de capítulo, comienzo y final de escenas, etc., después introduzco todo el texto en el storyboard, de manera que se pueda leer, y así poder ajustar ritmo, secuencias, añadir viñetas, etc., para que la narración fluya.
El paso siguiente consiste en elaborar los bocetos hasta pasarlos a lápiz, puliendo, ajustando y controlando la documentación, estudio la luz y la sombra sobre el lápiz, en Alatriste hago capítulo a capítulo, luego paso el capítulo correspondiente a tinta china. Envío por fotocopia el capítulo entero a Arturo, después me llama por si hay algo que rectificar, sea texto o dibujo.
Para la portada tres cuartos de lo mismo, en Limpieza de sangre incluso realice la tipografía de los títulos.

T. ¿En ningún momento se planteó la posibilidad de que pudieras elaborar tu mismo el guión de la adaptación historietística?

M. Desde que Mondadori puso el proyecto en marcha para la realización de las novelas graficas de Alatriste, estaba decidido que el guionista seria Carlos.

T. ¿Cómo trabajaste con el Carlos Giménez guionista?

M. El entregó el guión a la editorial y a partir de ahí el resto es trabajo mío. Al principio intente un acercamiento, pero sin éxito. Así que no sé cómo es trabajar con Carlos.

T. ¿Por qué los superhéroes y el manga se han convertido en el primer referente cultural de la nueva generación de lectores de historieta?

M. En España creo que por la publicidad de la televisión y el cine, dentro de este el anime, y por la concepción endémica que se tiene en este país de que el cómic es un arte menor. Las pocas referencias a los personajes populares y clásicos se han perdido por no saber adecuarlos a los nuevos tiempos y por falta de continuidad editorial, aparte del mercado cada vez más reducido y especializado.

T. ¿Existe una conciencia artística en nuestra historieta o continuamos potenciando la figura del "artesano" capaz de satisfacer las exigencias del editor, a la par de trabajar en aquello que le gusta?

M. Para nada, todo dependerá de la concepción que cada autor tenga del medio y de cómo lo utilice.
Ya he dicho antes que no creo en un arte mayor ni en un arte menor, será bueno o malo, tiene tanto valor artístico El príncipe Valiente de Foster como Maus de Spiegelman. Todo dependerá de las posibilidades editoriales o del empecinamiento de un autor o de las que este consiga jugar en cada caso.

T. Para acercarnos a los nuevos lectores,¿qué fórmulas editoriales serían las adecuadas? ¿Pueden las revistas de cómic encontrar un nuevo espacio haciendo uso de nuevos medios tecnológicos, como internet, que facilitarían su difusión y abaratarían sus costes?

M. No lo sé, si lo supiera tendría mi propia editorial y marcaría tendencia. El futuro es muy incierto, lo único que tenemos es el presente, es lo único que podemos exprimir o sacar rendimiento.
Es posible la edición web, pero para que sea efectivo el proceso, tendría que ser rentable económicamente para el autor que pudiera trabajar y publicar en el espacio virtual (con variaciones) del mismo modo que hacía antes en papel.

T. Además, está el hecho de que las nuevas tecnologías podrían afectar la misma naturaleza del cómic, tal y como se entiende tradicionalmente.

M: Como decía Josep Mª Beà al principio de los ochenta, habría que inventar un lápiz sabio, entonces seriamos los reyes del cómic, ¿Te imaginas? Ahora este lápiz sabio ya esta inventado, se encuentra en todos los ordenadores; ha barrido la tecnología, somos más avanzados que nadie, pero sin un alma que la dirija esa tecnología, no hay lápiz sabio que valga. Cambiará el medio, pero la necesidad de explicar la vida, la tendremos siempre.
La tecnología nueva afectará a formatos, a la distribución, tendremos mayor libertad para comunicar en la Red, pero a la larga, necesitaremos publicidad y plataformas para que conozcan nuestro trabajo, habrá menos editoriales o serán editoriales / portales que controlaran parte de Internet, y serán de pago para los consumidores.

T. Coméntanos algo acerca de Paraíso escondido, tu nueva obra.

M. Precisamente, ya que hablamos de las nuevas tecnologías, vi un video o película en el portal de los Humanoides Associés, creo que se titulaba Mégalex o algo si, también un amigo me dejo en DVD el origen de Lobezno, al verlos me molestó mucho que hubiera un señor de voz engolada recitando los

bocadillos, que estos hubieran desaparecido y que la cámara realizara zooms y barridos sobre las viñetas, además de sustituirse las onomatopeyas por ruidos de banda sonora. Literalmente no era un cómic pero tampoco llegaba a película, era una experiencia que te quitaba la libertad de leer y que te obligaba a ver lo que el "director" quería.
Pensé que para realizar un cómic que se pudiera ver en pantalla, bajárselo al móvil o lo que sea de nuevas tecnologías, este tendría que ser más respetuoso con el medio, lo comente con un amigo, me dijo que se pueden hacer peliculitas con un programa sencillo de montaje de fotos, el reportaje que hace uno cuando vuelve de vacaciones.
Entonces retomé una historia que se publico en Rambla, ya que el formato imitaba a una pantalla y con la ayuda de Dani Ras, realizamos Paraíso Escondido; no quitamos los bocadillos, esos sí entran por orden de lectura, al igual que las viñetas que están respetadas en su formato original; le añadimos música del grupo de mi yerno y adecuamos el ritmo de visionado a nuestro ritmo de lectura.
Creo que sería una manera adecuada de leer un cómic en pantalla sin tanta sofisticación, sin necesidad de actores locutores, sin zooms ni barridos y con las onomatopeyas dibujadas, lo único añadido es la música que acompaña a la lectura, pero que si molesta se puede bajar el volumen.
Es una posible propuesta, que podría ser más efectiva, cuando la resolución de la imagen permita realizar experimentos parecidos a mayor tamaño y que se vean nítidamente.

T. Aparte de este trabajo, ¿cuáles son tus proyectos más inmediatos?

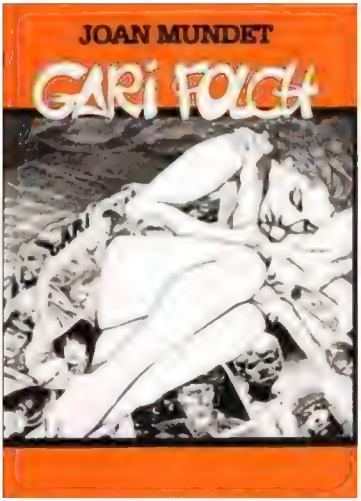
M. Tras Limpieza de sangre estoy realizando una novela grafica junto a Toni Guiral y Pepe Gálvez sobre el 11M en Madrid, que aparecerá en mayo.
Para después quiero terminar un álbum en blanco y negro titulado Best séller.

T. Para terminar, ¿crees que la historieta ha conseguido alcanzar una dimensión artística?

M. Creo que sí, hay obras sublimes y otras de desecho, como en todo. Para mi está al mismo nivel que la pintura, la literatura, el cine, la música, la poesía, el teatro, la escultura... que todas las artes. No creo en esa diferencia excluyente de artes mayores ni artes menores, el arte es arte, lo otro son discursos y estrategias de la clase domínate para controlar la sociedad.

T. ¿Qué te impulsa a ti, entonces y ahora, a querer hacer historieta?

M. El gusto por explicar historias, por dar una visión diferente, el gusto por escribir y dibujar de la vida, de la vida que conozco, la que imagino y la que me atañe



MUNDET. LA INOCENCIA AHOGADA

JAVIER MORA BORDEL

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 16-IV-2009

Resumen / Abstract:

Gari Folch, serie publicada en Rampa Rambla, se construye como un ejercicio de instrospección que reflexiona sobre el crecimiento de un autor de historietas que ama al medio por encima de todo.

LA INOCENCIA AHOGADA. Gari Folch, de Joan Mundet

Renacimiento.

Las décadas de los setenta y ochenta supusieron la irrupción de tiempos de cambio. La España caduca, la anquilosada platea del fascismo, la de la charanga y pandereta que diría Machado, vivió un vertiginoso proceso de renovación, de lavado de cara, a todos los niveles.

La historieta no podía ser menos. El cómic nacional, que hasta entonces no pasaba de ser un mero producto de entretenimiento para masas, se encontró de pronto en la tesitura de que debía crecer, madurar, o quedaría anquilosado, sin más, ante la época venidera. Renovarse o morir. Así será como una nueva generación de autores, partiendo de las propuestas de renovación estética planteadas años atrás en la vieja Europa (Crepax, Forest...), no solamente encontrarían cabida con el viento a favor, si no que, paradójicamente, pasan a convertirse en los voceros simbólicos y significativos de ese futuro anhelado que se palpaba de esquina en esquina. En definitiva, los Carlos Giménez, Luis García, Fernando Fernández, Alfonso Font, Alfonso Usero, Josep Mª Beà, Esteban Maroto, Enric Sió, y compañía, marcarán un antes y un después en el que conceptos tales como autor, obra elaborada y compromiso, se erigen en los pilares de un medio incipiente en el terreno de lo artístico.

¿POR QUÉ HABÉIS ENTRADO EN MI VIDA SIN PEDIR PERMISO?

Dentro de esta pujanza, el nacimiento de la revista *Rambla* puede señalarse como un punto de inflexión determinante de este movimiento: un control editorial a manos de los propios creadores, un producto enteramente nacional que mostraba a todas luces la calidad de nuestros autores, unos planteamientos de desarrollo más movidos por intereses artísticos que por otra cosa... Lamentablemente, será también su canto del cisne. Tan simple como la vida misma: la competencia de antaño (los superhéroes) se rejuvenecen, conectan con mayor facilidad con el público de siempre, el infantil / juvenil; mientras que el supuesto público "adulto", gustoso de obras "adultas", no se asienta como tal y paulatinamente irá dejando de comprar las tan maduras revistas. Todo esto antes de la irrupción definitiva del manga, que, años después, dará el golpe de gracia a un modo de entender la historieta. Más que la libre competencia, será la falta de solidez, recursos y previsión de las "inocentes" editoriales españolas las que motiven la caída de este modelo.

Rambla fue una de las primeras damnificadas. Dado que el prestigio editorial no se tradujo en ventas, muchos de los autores de renombre y prestigio se vieron obligados a abandonar el barco para asegurar el sustento. Esto abrió la puerta a una nueva generación de autores noveles (presentados en su mayoría dentro de *Rampa Rambla,* de los quepodemos mencionar a Ángel de la Calle, Juan Catalina o Kaffa), ávidos por alcanzar tanto cierto grado de reconocimiento artístico como profesional. Un estatus imperecedero que sirviese de premio al afán

experimental y contestatario de sus respectivas propuestas estéticas. Un amor por la historieta aquél, como poco, desinteresado.

Sin embargo, este nadar contracorriente, se convirtió, al final, en un ir a la deriva tal que ahogaría cualquier esfuerzo de regeneración artística alejado de las corrientes comerciales, por el espacio de más dos décadas.

Punto y aparte.

Joan Mundet es uno de estos jóvenes valores representativos. Nuestro autor (Castellar del Vallés, 1956) inicia su participación desde el número 10 (agosto-septiembre de 1983) con la historieta "El quincallero y su jumento". Le siguen obras breves, relatos cerrados ("Los santos inocentes", "Marlyn, Poe y el judío errante", "Way to hell"...) con los que ejercitar el incipiente lenguaje del historietista innato, en los que gestar un estilo propio al margen de las reminiscencias. Y sería en este marco, dada su aceptación y la soltura demostrada, donde acabará por dar rienda suelta al primer sueño de todo historietista: el desarrollo de la obra completa por excelencia, el nacimiento de la ópera prima. Para el caso que nos ocupa, *Gari Folch*, serie ofrecida en los primeros cinco números de *Rampa Rambla* a lo largo de 1984.

No estamos ante un proyecto que haya nacido de improviso. Encontramos lejanas reminiscencias: "Nada", una historieta de tres páginas dibujada en 1977, y "Jan", su segunda versión de finales de 1978. El planteamiento de Mundet es plenamente personal ya desde su inicio: mostrar una visión de ribetes oníricos que, a medida que es reelaborada, se vuelve más descarnada. La "musa" del artista renombrado pasea ante nuestros ojos su esencia de mundana sencillez, su alma desnuda, desprendida de subterfugios banales. Conforma los límites de un mundo estético en gestación, donde la duda e inseguridad del álter ego principiante sesgan la acción a partes iguales.

Este poso de incertidumbre, de tensión emocional impregnada de resabio lírico, de choque constante entre los límites de la mísera realidad y los sueños propios por cumplir que se va acentuando en *Gari Folch*, permitirá a Mundet de forma involuntaria poner punto y final a la época de mayor esplendor de nuestra historieta. El broche de oro a toda una generación aferrada a una concepción de la historieta como arte en estado puro, arte de sobrevivientes, y que sin embargo se encontrará de bruces con la amarga realidad (ya imposible de vencer o sortear como hasta el momento) de un mercado editorial en caída libre, donde la figura del historietista quedará reducida, finalmente, a la de mera comparsa sin voz ni voto. Se abre, definitivamente, nuestro actual periodo de desilusión y desencanto (congénita debilidad editorial incapaz de resistir las crisis del mercado así como de adaptarse a sus circunstancias, nulo uso de recursos creativos propios lo que conlleva a una falta de originalidad pasmosa, escasez de ventas con el consiguiente mal pago a los autores...), en el que el tebeo ha vuelto al anterior estadio de producción artesanal (el artista de cómic deja de serlo para convertirse en un asalariado que puede realizar cualquier tipo de producción a un bajo coste) con tan sorprendente y desgarradora facilidad que nos hace plantear su escaso bagaje dentro del campo de la cultura o de lo artístico.

Esta dualidad será el eje sustancial en torno al que se mueve este retrato de decadencia. Sí o no. Renacer o morir. Los sueños cumplidos o los rotos. Líneas de pensamientos desdibujados, de sentimientos entrecortados, obstinados en hallar respuesta. Y ante todo, la oposición entre los marcos sociales, determinantes del entorno, y un autor, marcado y condicionado expresamente por los mismos. Así se gestara una línea de aproximación a la obra creativa en la que el poso de lo autobiográfico se convierte en el mecanismo adecuado para este tira y afloja conceptual. Movimientos en ambos casos de eclosión manifiesta y lastrada: frente a la España que trata de reformar las viejas estructuras anquilosadas de siempre se dispone el artista que trata de forjarse a sí mismo; frente al sujeto social que intenta forjar su propio espacio está el arte como

vehículo genérico de expresión de los avatares humanos. Viajes de ida y vuelta de una conciencia bamboleante, mecida a la par por circunstancias propias y ajenas en las que la historieta se define en fondo y forma.

La presencia represora del padre

Se gesta la conciencia.

Conceptualmente, a través del diario autobiográfico, de tan amplio calado en la historieta, nace la voz de una conciencia que trata de mostrarse a sí misma lejos de un deambular errático. El camino a seguir será el de la felicidad "ilustrada", es decir, la forja de un nombre propio dentro del difícil mundo de la historieta. Tener la aceptación y el reconocimiento de los semejantes, ser un hombre de provecho, más en la España tradicional, sumida en tópicos y prejuicios contraproducentes con respecto al carácter laboral de cualquier tipo de artista, especialmente aquellos dedicados al terreno expreso de la cultura popular (algo que no deja de ser paradójico en cierta manera) revela el devenir de la realización social. El éxito o el fracaso en el terreno artístico/laboral será, por lo tanto, la delgada línea que marque una vida plena. Así no es extraño el cierre de la obra: una madre (enseguida veremos el papel "maternal", símbolos de fortaleza y belleza, de la femineidad) que trata de consolar al hijo que tan claro tiene cuál ha de ser su futuro, a pesar de la oposición familiar en este caso centrada en el padre.

Sólo cabe la ofuscación por conseguir la estabilidad y el afianzamiento en un terreno, por desgracia para nuestro dibujante protagonista, lleno de obstáculos y vicisitudes, al margen de la inestabilidad propia como de la industria. Abrirse paso se hace, a cada página, cada vez más cuesta arriba. La espada de Damocles pende sobre su cabeza en todo instante. Trabajos y muestras que no obtienen el premio deseado; horas y horas frente al frío vacío del papel en blanco. La industria se muestra cerrada en banda, sin experiencia el autor no puede desarrollarse. El mundo de los negocios hecho arte. La sociedad del capital únicamente dejará de cuestionar el carácter productivo del creador si éste alcanza el reconocimiento de un público, traducido esto en ventas. El artista, en cambio, buscará el prestigio.

Las continuas frustraciones acabarán por pasar factura con un breve abandono del campo artístico, de la lucha incesante, para tomar fuerzas, replantear objetivos y saborear el placer de concretar objetivos. En este sentido, un trabajo circunstancial como es el desarrollado en una jardinería se presenta revelador. La satisfacción de ver crecer lo sembrado con las propias manos provoca que el autor tome conciencia de sí mismo: el deseo se atenúa y con él, el miedo al fracaso; la persistencia por lograr concretar un sueño, aún lejano, fortalece y revitaliza el carácter; y sobre todo, aprende a valorar las "pequeñas cosas" hasta ahora relegadas. El

nacimiento de un hijo, la creación de un hogar, la tranquilidad de la rutina cotidiana... un sentido de la vida idealizado en torno a la figura de su fiel compañera y esposa, Gari.

El homenaje va más allá del mero título. Gari es la musa constantemente presente que aporta las fuerzas necesarias para evitar la caída en el desaliento o en el abandono. De este modo, las clásicas heroínas de la historieta quedan humanizadas a través de una nueva dualidad, de procesos paralelos de rol (las típicas damiselas en apuros) y corporeización (Valentina, Barbarella, Oktobriana y tantas otras, a finales de los sesenta se convierten en iconos de rebeldía haciendo gala de una sexualidad liberada).

En cuanto a peso específico en la obra, su sola presencia, de fondo, a la expectativa, libera al autor de la soledad creativa que podría haber llegado a atormentarle y abatirle de no haber encontrado este freno. Testigo del arte incipiente, dadora de la palabra precisa que aporte serenidad al espíritu, Gari se erige en la figura capital, verdadera protagonista de esta historia de encuentros y desencuentros. Su rol no será pasivo, rompiendo con el condicionante social que la rodea. Lejos de posturas de cumplimiento machistas, tan típicas en nuestro país, Gari opina, sugiere, aporta soluciones estéticas que determinan su influencia. Gari se hace presente participando en la concepción de miles de páginas. Es ella la madre que las amamanta, quien las mima. El "parto" estético es de otro en este caso, pero aún así los condicionantes simbólicos de su figura femenina la convierten, sin duda alguna, en el puente con el que unir fantasía –la inventiva desangelada- y realidad mundana.

Gari como catalizador del ánimo

En consecuencia, la figura incorpórea de Gari ha de convertirse en ser. Y será la desnudez de su presencia, en buena parte de las situaciones, el elemento catalizador. Lejos de constituirse en un simplista recurso erotizante, al estilo del característico destape de la época, Gari hace con su cuerpo aún más patente el estado de serenidad de su propio espíritu. La calma que desprende su alma, lejos de explotar en estados carenciales, se hace patente. Y derivada de ella se presenta una sexualidad abierta y comprometida en pareja, llena de candor y ternura; el paraíso

reencontrado, capaz de aliviar y curar las heridas ocultas del día a día, de desahogar mediante el lenguaje de las caricias los pesares de la existencia; de poner un parche momentáneo a la soledad a la que nos vemos abocados.

Viñetas regias.

Atendiendo a los preceptos anteriores, la presencia de la historieta se hace determinante. La forma se caracteriza a sí misma, estrechamente relacionada con su correlato ideológico. La testarudez permanente por alcanzar las más altas metas dentro de su ámbito de acción cultural, lleva al autor a desarrollar las características de un relato en el que potencia aquellos elementos conformadores de su propia definición artística. El diálogo como eje estructural del tiempo narrativo; la secuenciación de imágenes de corte intimista, ligadas al estado connatural del personaje; y, sobre todo, el desarrollo de una vía metahistorietística que acentúe el conjunto.

En relación a la función expresiva del diálogo, este no sólo da voz a cada uno de los personajes de la trama. Os diálogos cumplen con creces con su cometido habitual de ceder la palabra al personaje, presentando unas caracterizaciones precisas y comedidas con las que el lector puede construir una imagen mental de los mismos más que certera. El diálogo humano usa lenguajes y modos con los que las fórmulas de expresión manifiestan los soterrados estados emocionales de los protagonistas de la obra, evitando caer en explicaciones innecesarias y redundantes, así como en cualquier visión de época que lastre el ritmo narrativo. Los personajes y sus parlamentos impregnados de subjetividad están fuera del tiempo. Su diálogo, es perenne consustancial a cualquier época, no sólo a una etapa determinada de España. ¿O acaso un autor novel de hoy en día no encontraría las mismas vicisitudes que el pobre Fornells? La vigencia y actualidad de sus palabras se hace, por tanto, notoria.

Viñetas prolijas

Al mismo tiempo, supera sus propias funciones convirtiéndose en el marcador diferencial de las distintas secuencias narrativas. El diálogo denota el fluir de la reflexión, de las ideas que brotan alrededor de una obsesión existencial. De este modo, pequeñas escenas de pensamiento, se suman unas a otras hasta superponer un grupo ideográfico en el que los

límites y las fronteras se diluyen. Si a esto le sumamos la subjetividad implícita en la palabra, nos encontramos con la configuración de un tejido secuencial plegable a los sentimientos e intereses de los interlocutores. Es por ello que se manifiesta en cada página una secuenciación más volcada en el elemento lírico presentado experimentalmente en nuestra historieta por autores como Enric Sió, sobre quien el autor manifiesta en más de una ocasión su admiración.

El juego de los detalles

Llama especialmente la atención el uso del tamaño de las viñetas en relación a las ya mencionadas pautas de pensamiento narrativo: prolijas para que este mismo se dilate en imágenes ilustrativas de su esencia; de plano detalle, con las que acentuar aquellos aspectos que podrían pasarse por alto a la visión propia de los personajes, o con los que solventar o agilizar el desarrollo puntual de hechos puntuales. Viñetas que confieren, en conjunto, un estado de frescura, de rapidez de lectura, a medida que nos adentramos en el conocimiento de los mismos.

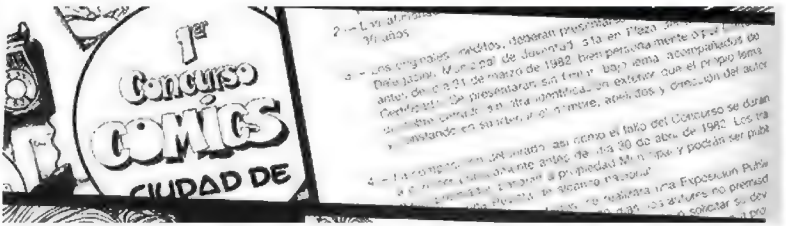
De igual modo, ya atendiendo a la línea de dibujo, destacan sobremanera los horizontes de hiperrealismo que se tejen sobre la página, y que pueden caracterizar los rasgos de una incipiente escuela hiperrealista española. Autores como el ya mencionado Sió, Maroto y sobre todo Luis García, etc., dejan a las claras la relación de nuestra historieta nacional con respecto a una de las corrientes pictóricas más en boga a lo largo de los sesenta. Coincidencia en el tiempo con la obra de los Estes, Ruscha, Hucleux de turno, por señalar sólo algunos... Aunque quizás la influencia sea más clara a desde la escuela italiana de historieta (Toppi y Battaglia, destacarían sobre el resto), fuertemente influenciada por el neorrealismo cinematográfico de Rossellini, Visconti o De Sica (no sería una teoría disparatada dado que Sió publicó su "Aghardi" en *Linus* durante 1969). Sea cuál sea la referencia, Mundet delimita su creación alrededor de esta castiza manifestación de la realidad. Un preciosismo estético que contrarresta el lirismo de la palabra, en pos de una búsqueda consciente de una objetividad gráfica que precise ambientes, personajes y situaciones.

La influencia de Sió y, luego, de García.

En este sentido se hace particularmente palpable la influencia de Luis García. Más allá de que García fuera el editor de la publicación en ese instante, la sombra de "Nova-2" es alargada. La realidad se transforma bajo un prisma poético en el que la reflexión introspectiva se acompaña de un grafismo cargado de fuerza. Las viñetas piensan, marcan un ensayo ideográfico de perfecta acción. En ambos, tanto en el maestro como en el alumno, la realidad es abstraída a través de sus propias pinceladas de lo representado, componiendo un tejido humano y social capaz de caracterizar principios sugestivos de lo cotidiano, haciendo uso de una mirada estática, fiel a la distancia.

Es en este marco donde la historieta adquiere conciencia de sí misma. El desarrollo de una línea metahistorietística es particular en este sentido. La historieta habla sobre sí misma. La historieta se interpreta en todas sus manifestaciones. Las referencias son constantes y variadas. Por un lado las meras referencias informativas que precisan su contextualización. Por otro, las muestras del autor que demuestran el desarrollo de su estilo, de un grafismo que se trata de mantener su personalidad estética fuera de los parámetros de una industria cerrada a propuestas alejadas de los círculos editoriales tradicionales. En cualquier caso, autor e historieta interaccionan de un modo preciso y personal convirtiéndose en una misma sustancia. La historieta se convierte en el medio de expresión de su lado oculto e incluso en un instrumento onírico en el que los sueños parecen conformarse en torno a viñetas agrestes.

La historieta presente en todas las interpretac ones de la realidad



En cualquier caso, el cómic a la par que objeto del estado de la cuestión, se transforma también en sujeto, en el punto de arranque de toda la iniciativa. El amor a la historieta que desborda la obra, el grado de respeto hacia los autores que han elaborado páginas y páginas de un arte aún en estado de formación, la permanente presencia de valores "heroicos" (la búsqueda incesante por dar buena cuenta de un objetivo) capaces de encarar y enfrentar la dicotomía entre la realidad y el deseo, ya hacen de por sí esta obra indispensable: digna heredera de un modo particular de ver la historieta, cierre definitivo de una etapa en la que se dignificó el medio, símbolo y muestra de una fórmula estética sustentada en el compromiso vital, sean cual sean las consecuencias puestas en juego...

LIMPIEZA DE SANGRE, DE PÉREZ-REVERTE, GIMÉNEZ Y MUNDET

MANUEL BARRERO

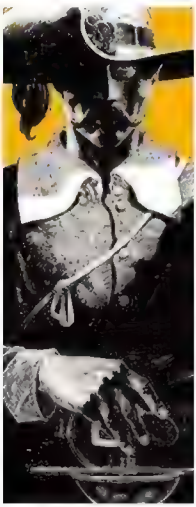
Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 14-IV-2009

Reseña:

CAPITAN ALATRISTE, EL (2005, DEBOLSILLO) 2

Limpieza de Sangre, de Pérez-Reverte, Giménez y Mundet



Limpieza de sangre huele a muerte y a celda, a sudor de hombres desesperados y a velas que se apagan moribundas. Al fondo de este tebeo de Mundet y Giménez basado en la obra de Pérez-Reverte, se oye el rozar de capas en los callejones y el garrapateo de las plumas sobre los escasos papeles que se escribían en el siglo XVII español.

El título es el mismo que el de la novela que adapta, segunda de las aventuras del muy vendido capitán Alatriste. Tras haber vivido reediciones varias, algunas ilustradas por el mismo Joan Mundet (una incluso en historieta, la muy pobre aunque didáctica de El País / Aguilar) está disfrutando de nuevas ediciones, como esta publicada a finales de 2008 por Debolsillo, subsello del todopoderoso Random House / Mondadori.

En este volumen de 184 páginas, impreso en blanco y negro con un tamaño que lo identifica mas como libro que como tebeo, Mundet y Giménez llevan a viñetas un relato que tiene lugar en la España más olvidable de su historia, la de la Inquisición. Un engranaje de favores debidos y de noes que no se pueden proferir lleva a Quevedo, el ágil compositor de sonetos, a convencer a Alatriste de intentar rescatar a una novicia de un convento corrupto. Pero los villanos les esperan en las sombras, a los familiares de ella y a los conspiradores, y acaban deteniendo al ayudante adolescente de Alatriste, el joven vascongado Íñigo. Es sometido éste a interrogatorio cruel, pero en el muchacho puede más la fidelidad al capitán que el terror, y evita que Alatriste acabe en manos del Santo Oficio, que a la postre era lo que se pretendía con la emboscada inicial. Tanto Quevedo como Alatriste lucharán denodadamente por salvar el pellejo del chico, en una carrera contra el tiempo, contra el honor, contra lo imposible.

La historia que se nos cuenta es de por sí suficientemente atractiva como para impulsar a la lectura y recomendar la obra. El contexto es una España convulsa, mal gobernada por Felipe IV, lastrada por las guerras (Alatriste está a punto de partir hacia Flandes), y dominada por el poder omnímodo de la Iglesia. Tanto el cómic como la novela reflejan muy *literariamente*

aquella España rancia y tosca en la que el miedo era dueño de todas las esquinas. Tanto era el poder del santo tribunal que el joven Íñigo, al caer abatido por los hombres del rey dice: "Soñé que no había muerto. Y me aterrorizó la certeza de que iba a despertar".

Perez-Reverte, dotado para describir las facetas oscuras del alma humana a la vez que legible, construye un personaje modélico con el capitán Alatriste, un hombre íntegro, sólo y melancólico, pero siempre firme y defensor de los suyos. El elenco de aliados y de villanos es también creíble, cada uno con su pecado a cuestas, algunos con profundas cicatrices; y sorprende Quevedo, a quien siempre hemos imaginado gordezuelo y algo decadente, pero que aquí es ducho en la esgrima, corre como un diablo y su picaresca supera a la de sus personajes literarios.

El Quevedo de Pérez-Reverte es un héroe de capa y espada

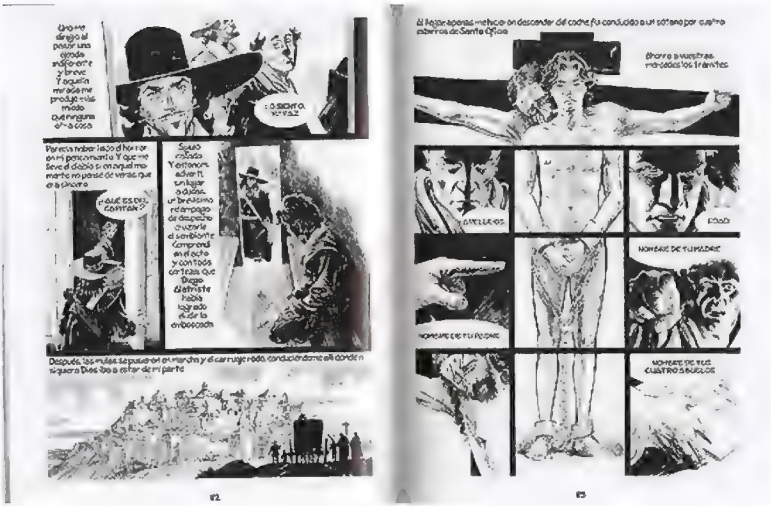
En la modulación del relato es correcto el cartagenero, Reverte, que hilvana las escenas de acción con las de conjura y otros diálogos con buen oficio de escritor. El lector queda atrapado fácilmente en una red narrativa que lo debe todo al folletín pero que es en verdad buena literatura, en tanto que la investigación sobre la época es vasta y el uso del lenguaje aflora y ruge como si fuera el de entonces. Y hay varios momentos de la historia, mérito siempre del escritor, que dejan al lector atónito y complacido: cuando Alatriste convence al conde de Olivares, la pelea en el callejón, etc. Pero desde luego el pasaje inolvidable de la obra es el del comienzo del capítulo VII: “Gentes de un sólo libro“, donde se retrata el suplicio de la novicia torturada, con los ojos ya vacíos por la desesperación de la tortura ("cercados de insomnio y sufrimiento") y donde se dice esa gran y escalofriante verdad, que no deja de serlo por mas que nos obstinemos en evolucionar socialmente: "Si terribles son quienes dicen actuar en nombre de una autoridad, una jerarquía o una patria, mucho peores son quienes se estiman justificados por cualquier dios".

Judíos, herejes y miembros de la "secta de Mahoma", a la hoguera.

La sangre 'limpia' a la que alude la obra es la de los cristianos viejos, cuyos ascendientes no tenían trazas de mezcla judía o mora. Se vivían tiempos difíciles en una patria que trataba de recuperar una gallardía de raza que nunca tuvo. Íbera, romana, visigoda, mora y judía, España ya era en el siglo XVII un crisol de etnias, de las que surgieron algunos caracteres duros como el del capitán Alatriste y sus allegados, gente de sangre si el lance lo exigía, porque la violencia era norma en los callejones del Madrid de la época. Condenados eran por entonces, por este orden, los blasfemos, los casados dos veces, los sodomitas, los judaizantes, los de la 'secta de Mahoma' y, por último, los reos de brujería. Los brujos estaban casi a la misma altura de los musulmanes, tal era el odio que se sentía por una cultura, la árabe, que había dado a España ciencia y costumbres, gentes y economía, pero que por estas fechas, entre 1609 y 1621, que es cuando se desarrolla este lance de Alatriste, fueron sistemáticamente expulsados del país en lo que, si nuestros historiadores tuvieran la suficiente valentía, definirían como la primera gran limpieza étnica de Europa, tan cobarde y genocida como las que luego llegarían.

Mundet y Giménez hacen una asequible adaptación de la obra del escritor. Carlos Giménez trabaja un guión sólido con cierta comodidad, pues son muchas páginas con poco reparto de viñetas por plana, y como parte desde un texto bien escrito, se permite lucir frases ajustadas a la secuencia con gran sonoridad. Abusa, eso sí, de la sobrenarración, aspecto a evitar en autores de su veteranía, porque no viene a cuento decir que uno salta por un ventana cuando en el dibujo salta por la ventana (quedémonos en éste, aunque los ejemplos abundan).

Mundet, por su parte, no trabaja esta obra con alardes de historietista experimentado dejando aflorar, inevitablemente, su faceta como ilustrador. Ama el medio y lo domina, claro está, y para demostrarlo están sus obras de antaño o su serie autobiográfica (hoy, 'novela gráfica') publicada en *Rambla*. Mundet es más ilustrador que historietista a los ojos de muchos y esto aflora también en esta adaptación por causa de un proceso creativo en el que guionista y dibujante avanzan por separado. Empero, su trabajo es muy destacable, porque en estas páginas vemos Madrid al fondo, inerte como en los grabados del XVIII y del XIX, y sus viandantes la sobrevuelan como sombras de tinta y blanco. El dibujante reconstruye muy bien el escenario pero abusa del primer plano en cuanto éste desaparece, y más aún de los bustos parlantes, aunque poco remedio le quedaba en una obra como ésta, tan trufada de encendidos diálogos. El Mundet ilustrador, eso sí, saca punta a su talento para dotar a esta obra de gran intensidad: primero, por su tramado manual, tan de grabado y muy adecuado en esta adaptación; con él consigue situarnos de inmediato en el siglo XVII, en los tiempos de las medias luces y las siniestras esquinas. En segundo lugar, Mundet convence por su incuestionable dominio de la luz y de las masas de negro. Con ello genera unos contrastes violentos muy expresivos, a la par que dota de gran peso a las viñetas cuando reproduce las sombras. Si en algo es maestro Mundet es en el silueteado en negro, y en este libro lo deja más que claro.



El interrogatorio del joven Iñigo

El resultado es un tebeo palpitante. Gozamos de secuencias construidas con la sabiduría de un veterano narrador, Giménez (como la del interrogatorio con Iñigo como un *ecce homo*, como los montajes en paralelo del Madrid en sombras y planos detalle del rostro de Alatriste...), y sentimos el fluir de la tinta de Mundet por unas viñetas muy fieles a la novela original y que dan fe de una época terrible.

Limpieza de sangre es un tebeo estupendo que nos enseña cómo se excluía al 'otro' en un mundo en el que sólo sobrevivieron los serviles al poder o los tipos autoexcluidos, como Alatriste, a quien no hubo Dios que lo juzgara.

EL RELATO COMPROMETIDO. ENTREVISTA CON ÁNGEL DE LA CALLE

NORMAN FERNÁNDEZ

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 19-V-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Entrevista realizada por Norman Fernández en 2008, inédita hasta hoy, que ha sido revisada y ampliada para su publicación en Tebeosfera.

EL RELATO COMPROMETIDO. ENTREVISTA CON ÁNGEL DE LA CALLE

P: Según algunas de tus notas biográficas eres "un asturiano nacido en algún lugar de Salamanca", ¿Cómo es ese lugar, Molinillo de la Sierra?

R: Es un pueblecito de Salamanca que hoy en día debe tener medio centenar de habitantes en invierno y poco más del centenar en verano. Está en la Sierra de Francia, un paraje maravilloso y nada castellano por cierto. A 30 kilómetros del Valle de las Batuecas.

P: ¿Y cómo terminaste en Asturias?

R: En las corrientes migratorias de principios de los años sesenta. Casi todos los hombres jóvenes de mi pueblo partieron hacia Alemania o Francia (los más locos, o aventureros, a Australia). Por suerte mi padre, que tenía poco más de 25 años, decidió venirse a Asturias, porque un hermano suyo pasó por aquí de camino a Alemania y vio que hacía falta mano de obra para la naciente industria pesada de transformación del acero.

Mi padre llegó sólo, se puso a trabajar en una obra en Gijón, de peón, claro, y a los seis meses encontró trabajo en una pequeña ferralla que tenía un tren de laminación, donde se trasformaba el hierro. Allí permaneció el resto de su vida laboral .El trabajo era infernal, yo sólo estuve a verlo un día y era como estar en las calderas de Pedro Botero. En cuanto obtuvo este trabajo nos trajo a mi madre y a mí. Mi hermana ya nació en Gijón, y aquí fue donde yo empecé a párvulos. Lo típico en el desarrollo del franquismo postrero: desertizar el campo y poblar las ciudades de mano de obra barata. Al final todos somos una cifra en una estadística sociológica.

P: Acercándonos ya al aspecto profesional, cursaste estudios en Bellas Artes ¿te ayudo esa formación para tu posterior labor de historietista?

R: No. Se puede decir que yo lo hice libre y además no acabé la carrera. Yo aprendí lo que me interesaba mirando la obra de otros y tratando de encontrar mi camino. Lo que me interesaba era contar historias, la parte estética siempre me pareció que tenía que adaptarse a lo que ibas a contar. Ya fuese en ilustración, diseño gráfico o cómic. Eso me ha permitido utilizar todos los estilos y técnicas que me ha dado la gana para contar, o tratar de contar, lo que me ha parecido o me han encargado. El resultado ya habrá sido otra cosa, claro.

Para la labor de contar cosas con dibujos y textos interrelacionados son pocas las cosas que te pueden enseñar en las Academias de Bellas Artes, porque el cómic no es un Arte bello, es un medio de comunicación narrativo y se difunde en libros y cuadernos.

P: ¿Y cómo empezaste en esto de los tebeos?

R: Leyéndolos. Y llenando las libretas de monigotes. Luego acabas siendo el que haces historietas de tu clase en el instituto y después el que las hace en los fanzines. En mi caso como era a mediados de los setenta y no había más fanzines que los panfletos y los órganos de prensa de los partidos ilegales de izquierdas, pues ahí. Y al poco, demasiado rápido quizás, en la revista *Star* de forma profesional, o sea, cobrando.

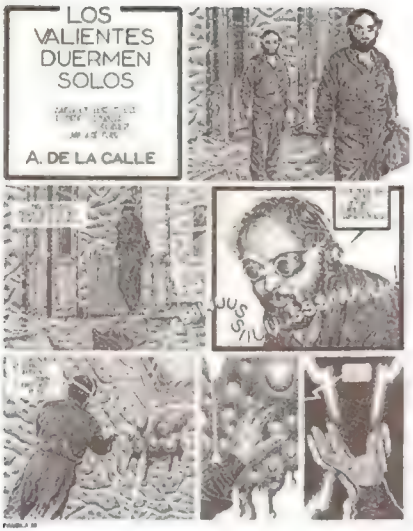
P: ¿Por qué dices que "demasiado rápido, quizás"?

R: Yo había enviado una historia de dos páginas a *Star* cuando llegó a mis manos el nº 1. En un estilo feísta, en la línea del Druillet de "Buzz". Me contestaron diciéndome que ya tenían muchas cosas en ese estilo, pero que probara con otra cosa. Era la primera vez que me respondían de una editorial, porque había enviado originales de historias completas de ocho páginas a editorial Ursus y alguna otra que publicaban aquellas revistas de terror donde publicaron Isaac del Rivero Jr y Ricard Castells, por ejemplo. Pero ni siquiera me respondieron. La verdad es que me gustaría volver a ver aquellas páginas, ya no recuerdo ni la pinta que tenían. Debía de ser por el año 1974 o así. Bueno, luego cerraron el Star por orden gubernativa, a causa de una denuncia, y ya no volví a enviarles nada hasta que volvieron a salir. Lógicamente hice una cosa absolutamente diferente a lo que ellos hacían entonces. Era una cosa poética y adolescente de amores no compartidos, que se llamaba "Invierno&Ciudad", y que estaba dibujado en un estilo puntillista primario. Les gustó en Producciones Editoriales, casa editora de la revista, y luego me publicaron cada cosa que les enviaba. Que no era mucho porque yo estaba en otras guerras y no tenía mucho tiempo; además el hiperrealismo como yo lo hacía tampoco facilitaba la velocidad. Pero como era lo que quería hacer pues no le veía problema.

Uno de los primeros estilos de De la Calle, negro y puntillista

Sí quiero decir que todo lo que hice eran obras autorales. Entonces me motivaba más la poesía que la narrativa, como género, así que cuidaba los textos y era todo como muy de vanguardia, que era lo que me gustaba entonces, Mallarme, Valeri, Baudelaire, ese tipo de cosas. Yo hacía algo que no veía que nadie estuviese haciendo en cómic. De hecho la mitad de aquellos originales me los perdieron en exposiciones de Poesía Visual. Cosa que a mí me encantaba, lo de la Poesía Visual, no lo de que me perdieran los originales, porque era una forma de saber que lo que hacía tenía muchas vertientes y que no se quedaba reducido a la gente que leía el *Star.* Sin ese miniéxito, que te publiquen a nivel nacional con 19 años y en una revista que ya entonces era mítica y "enrollada", quizá hubiese seguido experimentando en otros caminos aparentemente más trillados pero que me hubiesen llevado a otros sitios y técnicas... ¿quién sabe? A nivel creativo y de autor, porque a nivel comercial me hinché a realizar trabajos de encargo, y de negro, toda la vida.

P: A partir de esa primera publicación en *Star* comenzaste a hacerlo en revistas como *Besame Mucho, Zona 84, Rambla, Comix Internacional* o *El Víbora*. La impresión que da es que no estabas lo bastante en un mismo lugar como para que te adscribiesen a un grupo o tendencia determinada. ¿Eso era contraproducente cara a buscarse un lugar en el medio?



R: Lo cierto es que publiqué donde surgió. Nunca hice una historia para una publicación concreta o para un editor concreto. Yo hacía lo que deseaba y luego lo colocaba. Salvo en Norma, nunca me rechazaron nada. Al revés, me pedían que hiciese más cosas. Pero nunca enfoque esto como una profesión. Yo quería contar historias, mis historias, y no pensaba ganarme la vida con ello. Daba por supuesto que un creador hacía lo que le daba la gana y sacaba la pasta para vivir de trabajos paralelos. Eso hacían los pintores, escritores, actores y demás gentes de mal vivir con quienes yo me relacionaba habitualmente. Desde los 16 años yo vivía en el mundo de la progresía y la farándula gijonesa; yo dibujaba comics como otros escribían poesía, pintaban cuadros o hacían revistas y pequeñas películas. Y la verdad es que ese ambiente me parecía estimulante.

En Barcelona conocí a los integrantes de una generación de comiqueros, Prado, Daspas, Garcés, Castells, Ferry, Beroy. Ellos tenían más la idea, más juiciosa, de entrar en una revista e ir trabajando mes a mes en ellas. Yo hacía mi historia, la publicaba y ya luego pensaría en

hacer otra. Tampoco quería, ni pretendía entonces ni ahora, "buscarme un lugar en el medio". A mi me interesan los autores y las obras. Parafraseando a Juan Marsé diría que no hay que confundir el cómic con el mundillo del cómic. Aunque, porque estoy metido en esta "industria" desde el año 1977, me interesa saber qué pasa en ella y porqué. Lo que, por cierto, tiene bastante poco que ver con lo que se habla del asunto en los correos de los cuadernillos o en los foros de internet. Está todo mucho más cercano a lo que explicaría don Carlos Marx que a lo que contarían en "Aquí hay Tomate".

P: Muchos de tus trabajos de los años 80 aparecieron en revistas extranjeras, ¿teníais los autores algún control sobre dónde se publicaba y cómo?

R: Nunca. En cuantos más sitios, más te pagaban y ellos (Selecciones Ilustradas en mi caso) decidían dónde. Tuve suerte y lo que yo ví estaba bien editado, y donde controlaba el idioma, suficientemente bien traducido.

P: ¿Quién era Picwoski?

R: Pues un ingeniero genético. En realidad el personaje estaba basado en un amiguete mío de la época que se llamaba así. Era pintor y publicista, el de verdad, digo. Hice una historia dónde era personaje y luego otra, y así se montó el lío. En realidad, las historias donde el aparecía trataban de asuntos que no siempre se relacionaban con él, simplemente aparecía por allí. La imagen que acabé usando de él, era divertida. Con unas gafas como de nadador y unos cascos. A lo mejor un día lo retomo. Con otra estética, claro.

P: Aquellas historias (las de Picowski) o la que escogió Heavy Metal para su volumen conmemorativo *15 Years of Heavy Metal* estaban realizadas con un estilo hiperrealista ¿por que escogiste ese estilo (que además debía darte un montón de trabajo)?

R: Era lo que yo quería hacer. Gráficamente son lo que son. Argumentalmente, o mejor, la idea que hay detrás de todas ellas es una idea de conflicto moral. Un personaje que tiene que escoger en una situación límite. Como el conflicto a dirimir por el personaje es muy fuerte, el dibujo, la estética hiperrealista que yo utilizaba, enfría la situación y el lector tiene, o eso esperaba yo, una obra más neutra y la lectura se vuelve un ejercicio donde la tensión es mucho menor, se diluye.

En esos tiempos yo estaba influenciado por unas narrativas más descargadas de pasión que ahora. Mucho más cerebrales, más de la "Escuela de Frankfurt" por decir algo, y eso me hacía buscar ese tipo de dicotomías. Por un lado fuertes desencuentros emocionales y de otra parte un dibujo distanciador y helado. Bueno, supongo que si alguna vez se editasen como un libro esos trabajos, se vería más transparente lo que pretendo explicar. Y sí, llevaba un huevo de tiempo hacer cada página.

P: Durante una buena parte de los 90 desapareces del mapa ¿por qué?

R: La verdad es que me metí, desde finales de los ochenta, en un montón de actividades relacionadas con la ilustración, el libro infantil, la publicidad, la escritura y el diseño gráfico. Y

hasta mediados de los noventa no volvieron a aparecer cosas mías de cómic. Cosas de encargo además. Aunque inicié una buena tanda de proyectos que no acabé. Junto a Paco Ignacio Taibo II y Jerome Charyn inicié historias que nunca terminé por diferentes motivos. Principalmente de tiempo, de falta de tiempo.

P: Durante esa época realizas trabajos como el *storyboard* de la película de Gonzalo Suárez *El lado oscuro* (que nunca me has enseñado, por cierto) ¿cómo fue la experiencia con el mundo del cine?

R: No te lo he enseñado porque no lo tengo. Entregué los originales y no hice copias. Para mí era un trabajo por dinero. Bien pagado y ya está. Como había adaptado un par de historias cortas de Gonzalo (una de ellas que yo hice protagonizar al ingeniero genético Picowski). Me llamaron de su productora para que hiciese el story de la pelicula *El lado Oscuro* y para el diseño gráfico de personajes y ambientes de una serie de televisión (*Ditirambo*) que al final no se rodó y que eran varios episodios. También hice *storys* para publicidad. Lo que lo une todo es que son trabajos bien pagados.

P: En el hasta el momento más importante diccionario sobre el cómic español en la entrada sobre ti dice algo así como "promotor cultural, antes historietista" Evidentemente esta escrito antes de que hicieses el *Modotti* pero ¿qué te pareció la definición?

R: Si en lugar de "promotor" hubiese puesto "agitador" o "activista" hubiese sido aún mejor la definición. Es evidente que si no fuese autor o dibujante de cómics no estaría en ese diccionario, por muy agitador de la cosa cultural y política que yo fuese. Como además quiero al autor del diccionario que mencionas, y sé que él también me quiere, pues la definición me parece estupenda. El orden de factores… ¿Pero te fijaste que en el diccionario salgo con ilustración y dice que soy un profesional?

P: En realidad no lo decía por lo de "promotor" (cito de memoria, así que seguramente la palabra ni siquiera será esa), lo que quería preguntar es por la impresión que dio que te hubiesen jubilado anticipadamente.

R: Bueno, cuando se puso a la venta el diccionario lo único que yo publicaba de cómic era la tira de *Mar y Mari.* A lo mejor a los documentalistas del diccionario no les constaba si seguía haciéndola o no. Por otro lado, el organizar las *Jornadas del Cómic de Avilés* y la *Semana Negra* de Gijón es lógico que haga pasar a segundo lugar cualquier cosa que uno haga en este descontrolado mundillo. De cualquier forma, no me lo tomé como una prejubilación en absoluto. A las pruebas me remito.

Tira de Mar y Mari. Ejemplo de la serie y, además, única que fue rechazada por *El Comercio* debido a su alusión a Franco y al Papa.

P: En 1996 creaste *Mar y Mari* (tira diaria que se publica durante los veranos en la prensa asturiana), ¿por qué la firmas con un seudónimo femenino?

R: Por una serie de asuntos contractuales; en aquel momento, yo no podía trabajar para nadie más que para mi empleador de aquel tiempo, año 1966, y como la tira la cree para el grupo Prensa Canaria, propietario del periódico *La Nueva España*, pues no podía firmarla o mi otro empleador podría haberse negado a pagarme. Total, que no era cuestión de estropear un buen contrato por dos meses de trabajo. Adela C es el apócope de Ángel de la Calle y así firme lo que sería la primera tira de verano en los suplementos de la prensa en Asturias.

Cuando al año siguiente me ofrecieron un contrato mejor en el grupo Vocento, propietario de *El Comercio* y *La Voz de Avilés*, diarios donde sale Mar y Mari, los de *La Nueva España* llamaron a Igor Medio, para que hiciese otra tira que supliese a Mar y Mari. Y desde entonces siempre ha habido tiras en las páginas de verano de los periódicos de Asturias. Incluso Jorge Iván Argiz suplió, un año o dos, a Igor en *La Nueva España.* Después, tras la tristísima desaparición de Igor Medio el periódico que le publicaba no contrató a nadie y no tuvo tira. Esperemos que el año próximo la cosa cambie.

Mar y Mari me sirven para hablar de filosofía, de política local y de hombres y relaciones de pareja. Bajo un prisma más reflexivo que humorístico, a priori. La cosa funciona muy bien, porque sólo tengo que hacerlo dos meses al año. En el periódico me ofrecen siempre continuar todo el año, pero eso no podría hacerlo.

P: Poco antes de publicar el primer libro de *Modotti* (y estamos ya en el siglo XXI) publicaste en Francia *Mon ami Morán*, ¿qué es? ¿lo veremos en castellano?

R: Pues es un cuento ilustrado de Paco Ignacio Taibo II que hicimos para los franceses. No sé si lo veremos en español o no. Tampoco hacemos nada por moverlo. Fue una experiencia bonita y que económicamente nos fue muy bien. A lo mejor, si surge la ocasión, lo volvemos a repetir. Pero tendrá que ser con gente igual de cuidadosa como quienes editaron el *Mon Ami Moran*. El editor italiano de Modotti me ha dicho que probablemente lo publiqué para *Lucca 2009*.

P: Entrando ya en el *Modotti,* ¿desde cuándo le estabas dando vueltas a esa obra?

R: Pues desde que me empecé a interesar por el personaje y a leer cosas sobre ella. Lo cuento, más o menos, en el libro. Finales de los ochenta, creo. Lo que es seguro es que en 1995 ya tenía decidido que haría algo con todo aquel material que había acumulado. Lo que no sabía era si haría un documental para TV o un cómic.

Luego no me acuerdo exactamente. Sé que tú viste las primeras seis o siete páginas que hice (que luego no salieron en ese orden), pero la cosa siguió en siete u ocho páginas durante un par de años. Castells y Prado me animaban a que siguiese con aquello. Erais los agradecidos lectores. Después Lorenzo F. Díaz leyó las primeras 40 páginas y se las pasó a Francisco Naranjo. Sus opiniones las tuve bastante en cuenta, sobre todo cuando Paco Ignacio Taibo II opinó lo mismo que ellos.

P: Resulta curioso, porque tras unos cuantos años en los que tu labor en el mundo del cómic era como dicen que es el Guadiana, o sea intermitente, te embarcas en una obra de gran magnitud (en cuanto a tamaño), ¿no tuviste la tentación de realizar algunos trabajos menos extensos para ir "cogiendo ritmo"?

R: Trabajos pequeños había ido haciendo, inacabados eso sí y no publicados. Pero ¿cómo te entrenas para hacer el *Modotti*? Al principio pensé que serían unas 100 páginas o así, pero acabaron siendo casi 250. Quería hacer este cómic, no otro. El ritmo lo cogí mientras lo hacía. Unos cuatro años, contando desde que empecé la página novena, la novena que dibujaba que ya digo no es la página nueve del libro, y ya no paré de dibujar hasta que finalizó el primer volumen. Paré 6 meses y en año y medio hice el segundo volumen. Mientras lo dibujaba y escribía trabajaba, claro.

P: Dices lo de "dibujar y escribir" pero existe otra parte que es la de la documentación (me consta que muy profusa en este caso) ¿llega un momento en que la documentación se convierte en una obsesión, que llegas a saber sobre el tema concreto mucho más de lo que necesitas?

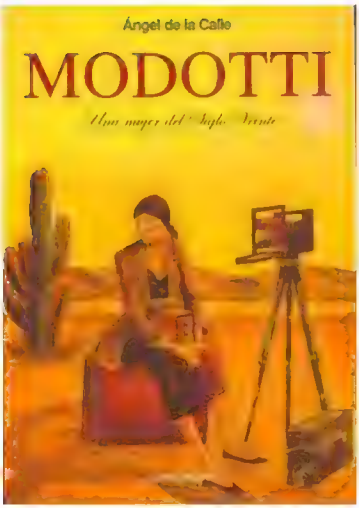
R: Al principio, cuando me encontré con el personaje y su historia, no seguía ningún método, así que fui acumulando estudios, biografías, libros de fotos y todo el material que encontraba sobre Tina y Weston. Después sobre México en la primera temporada que ella estuvo allí y luego...

No sé, en algún momento me daría cuenta de que estaba guardando datos y más datos sobre la historia de la cultura, de la creación artística, en el siglo XX. Para entonces tenía todo el material publicado en el mundo sobre Tina, y estaba leyendo ensayos sobre fotografía, desde Walter Benjamin hasta Susan Sontag. Me había vuelto a mirar y releer las biografías de los muralistas mexicanos, de George Grosz y del Berlín de entreguerras. No era tanto obsesión, que también, como la necesidad de ponerme en los pies del personaje y poder caminar las ciudades en que estuvo, como ella las había visto.

Por ejemplo, en esto me resultó muy útil el capítulo dedicado a Berlín en la autobiografía de Elias Canetti, porque Berlín quedo destruido después de la II Guerra Mundial, y los lugares de la ciudad por los que Tina anduvo ya no existen. El "Adios a Berlín", de Isherwood, también me fue útil en eso. Durante el proceso de escritura y dibujo de la obra, fue duro deshacerse de tantas cosas como se habían ido acumulando y que siempre crees importantes. Pero ahí, el dibujante que hay en mí le decía al guionista: ¡quita todo ese rollo y vamos a la acción, a los hechos... Ah, y que además me permita que quede bonita la cosa! El guionista cedía siempre, pero a cambio obligaba al dibujante a hacer páginas nuevas, no previstas inicialmente. Es un equilibrio, que a veces sale, a veces no.

P: Tu *Modotti* recuerda, por ejemplo, al libro de Enzensberger sobre Durruti, *El corto verano de la anarquía*, en el sentido de que utilizando la biografía de un personaje concreto haces en realidad un recorrido por una parte importante de la historia del pasado siglo tanto en Europa como en México ¿fue difícil mantener el equilibrio para que el contexto no se "comiera" al personaje?

R: El libro de Ezensberger es una obra maestra de la biografía. Y desde que lo leí, en el año 1978, lo he revisado montones de veces. Que el "Modotti" te lo recuerde es un halago para mí, gracias. Una persona no es nada por sí sola. Ningún personaje puede existir aislado de sus semejantes y de las circunstancias en que se desenvolvió. Tina Modotti tuvo la suerte de vivir al lado de muchas de las personas que pintaron, filmaron, fotografiaron y narraron el siglo XX. No podía contarla a ella sin, de alguna manera, contarlos a ellos. En sí misma, Tina "sólo" es



la autora de la fotografía por la que más dinero se ha pagado nunca. Pero la fortaleza y la personalidad de Tina eran muy grandes, se hizo a sí misma de la nada. De pasar hambre en el norte de Italia a trabajar en los telares de San Francisco o a protagonizar películas en Hollywood, y de ahí a convertirse en una gran fotógrafa. Y a diluirse en los aparatos de la Internacional Comunista.

Por eso, aunque a su lado caminen Pablo Neruda, Sergei Eisenstein o Diego Rivera, ella siempre es ella. En un grado pequeñito ella también protagonizaba los años en que se escribió lo que iba a ser el siglo XX, así que no me parecía que al contar la historia pudiese suceder que ella fuera a quedar subsumida. No necesitaba concienciarme para que el paisaje no se la comiese, sí es lo que quieres decir.

P: ¿Por qué "necesitaste" introducirte como personaje para contar la historia de Tina?

R: Ana Merino dijo, en la presentación del primer volumen en Madrid, que si en el libro no estuviese también mi historia el "Modotti" sólo sería una biografía. Y tenía razón. El *Modotti* se inscribe en una tendencia, o género nuevo, en que el autor ha pasado a ser también protagonista de lo narrado en forma directa, y luego hablamos de eso si quieres. Además, no me era posible contar la historia de Tina, de lo que ella representa de búsqueda de la creatividad, de compromiso vital, de defensa de ideas acertadas bajo banderas equivocadas, sin contar que las causas por las que ella vivió como vivió siguen estando ahí. Y que sus luchas son también las nuestras.

También quería responder a la primera pregunta que me fascinó de la vida de Tina ¿por qué un día dejó la cámara de fotos y nunca volvió a cogerla? No podía intentar responder a esa pregunta si no me implicaba directamente en la búsqueda de la respuesta. Y además quería contarlo.

P: En un posible equilibrio entre la crítica al estalinismo y la defensa del activismo político (que, entre otras cosas, hizo abandonar a Tina su profesión de fotógrafa) ¿crees que el resultado final de tu Modotti se inclina más hacia un lado u otro?

R: Soy tan antiestalinista como cualquiera. De hecho mi breve carrera en las Juventudes Comunistas finalizó en expulsión, acusado de anarquismo. Lo que no deja de ser cierto. Luego me querían echar de la CNT por marxista, así que...

El hecho de la militancia política en Tina es consustancial. Ella era hija de un socialista, y pasó hambre en su niñez. Trabajó en un telar y sólo su físico y su inteligencia la sacaron del mundo de la fábrica. De la "fábrica" en los comienzos del siglo XX, ya sabes, jornadas de seis días de 10 horas en condiciones inhumanas, y además mujer. Como tenía consciencia, y conciencia, el mejorar de situación social no la cambió. Cuando ella ingresó en el Partido Comunista aún no habían empezado las purgas, eran los años veinte, y la militancia comunista era vista como una posibilidad real de cambiar el mundo. Una vez dentro de la secta, el mundo era visto con los ojos del que mandaba en la secta. Salir era impensable. Tina fue siempre una militante de base. Una socorrista. No se metía en política, digamos. Ella, como todos, tiene zonas de luz y zonas de sombra. Militó para mejorar las condiciones de los

trabajadores. En esa lucha se dejó más jirones que nadie. Entre ellos la fotografía, su arte, que era lo que la definía como persona. No sé si lo dejo bastante claro en el libro. Por las críticas y las opiniones recibidas, me da la impresión de que unos lectores leen una cosa y otros, otra. Normal, porque es una obra abierta.

P: Precisamente otro de tus trabajos de los últimos años, la historieta "Entre líneas" del volumen *Nuestra guerra civil*, aúna de nuevo un fuerte compromiso político por parte de su protagonista con la presencia del autor (uno de ellos) como personaje ¿qué aporta a la narración la presencia del propio autor?

R: Pues en este caso el autor está presente porque el encargo se prestaba a ello. Y además era la forma de reunir el pasado y el presente. Evidenciar, una vez más, que el tema de la guerra civil española no está zanjado. La historia no tendría sentido sin la presencia del narrador, que en este caso era yo.

P: Cuando uno se cuenta a sí mismo, se convierte en personaje, ¿es fácil caer en la autocondescendencia?

R: Bueno la tendencia natural indica que uno suele verse a sí mismo más guapo y más listo de lo que probablemente es. Hay casos contrarios, como el de Joe Matt por ejemplo. Pero supongo que a estas alturas cualquier lector avezado sabe que el personaje es el personaje, aunque comparta rasgos físicos con el autor. Yo conté las cosas que me pasaron cómo yo las vi. No creo que me diese mucha ventaja.

P: *Diarios de festival* inaugura un modelo poco, o nada utilizado en el cómic autóctono. Apenas recuerdo algo parecido en lo que hacía Boldú en *El Víbora* que era más una autobiografía que un diario. ¿Por qué se te ocurrió realizarlo?

R: Pues en realidad por lo que cuento en el propio libro: porque leí los de Trondheim y Sfar y me apeteció hacer lo mismo. Lo curioso, y que demuestra lo infradesarrollado que está el medio de comunicación llamado cómic, es que pueda sonar a nuevo algo tan viejo en literatura o en pintura como un Diario.

P: El Angel de Calle que encontramos en el *Modotti* y en *Diarios de festival* es un tipo un pelín insolente y "tocacojones". ¿Es así el Angel de la Calle real?

R: En el caso de mis relaciones con Paco Taibo II, es cierto que soy su Pepito Grillo. Pero como somos amigos desde hace treinta años pues ya nos tenemos repartidos los papeles y él ya se ha acostumbrado a sufrirme. En su caso sí que soy un tocacojones como dices, pero es que si no lo controlo nos vuelve locos. Y a veces, por naturaleza, sí que me dedico a tocar los cojones al personal, pero creo que menos que cuando lo vuelvo ficción. Y pelín insolente sí que soy. Bueno, sólo tienes que recordar la anécdota aquella con el poli municipal en que le dije que estaba en "misión de Dios" cuando me puso la multa. Si yo soy el poli me llevo al calabozo. Y al final me quitó la multa tras el intercambio de insolencias. Escondida tengo alguna virtud por la que merece la pena conocerme en persona, creo.

P: Por cierto que en alguna pregunta anterior mencioné el término "tebeos", que se que no te gusta, ¿por qué?

R: Bueno, porque las palabras acaban teniendo connotaciones inevitables. Tebeos se llaman a los productos realizados para los niños y adolescentes primerizos. Cuando oye tebeo, uno se imagina a Mortadelo y Filemón o al Guerrero del Antifaz. Algo sin, aparentemente, ninguna intencionalidad previa y que puedan leer los niños en la peluquería mientras la madre hojea el *Hola*. Como yo no hago ese tipo de productos, ni para esas edades, y resulta que el "palabro" inglés, "cómic", que se empezó a usar a finales de los sesenta por los teóricos que querían dignificar el medio, ha terminado siendo aceptado por la Academia, pues lo utilizo.

Porque, nos guste o no, en el imaginario de la gente en este país suena como menos ofensivo. Puede que desde fuera suene snob o bobo, pero si tu fueses homosexual ¿cómo preferirías que te llamasen, "maricón" o "gay"?. Las dos cosas son lo mismo pero una palabra se usa para ofender y otra no. Tampoco llamo álbum a un libro de comics, porque álbum es un cuaderno donde se pegan fotos o cromos, y no veo yo que a un libro de tapa dura, lleno de ilustraciones con las obras de Velazquez en el Prado, nadie lo llame álbum. Lo llaman libro. Bueno pues *V de Vendeta* no es un álbum, es un libro. Las palabras están cargadas de simbología y de historia y cuanto antes tomen una simbología positiva mejor.

Con los franceses pasa igual. Si lees *Plates-Bandes* verás la guerra de Jean-Christophe Menu porque a lo que ellos hacen se les llame *bande dessinée* y no *BD*. Que conste que lo que importa es el lenguaje mixto, de palabras y dibujos solidarios, que utilizamos para contar nuestras historias, no el esquivo nombre que se le de. Pero como yo valoro mi trabajo y el de mis colegas, no quiero que se le infravalore con un nombre, o unas obras, de las que no somos más responsables que Cervantes lo es de las novelas de Vizcaíno Casas.

P: *Modotti* ya ha sido publicado en Brasil e Italia con gran éxito, y tiene en estos momentos en marcha ediciones en Portugal, Argentina o Grecia ¿te resulta curioso que pese a agotar la segunda edición de Sinsentido hayas vendido más ejemplares en brasileño que en español?

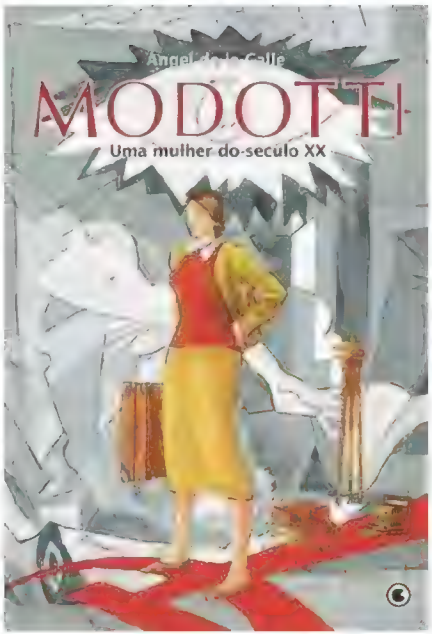
R: No sé. Aquí ha marchado bien. Espero que siga haciéndolo. El libro es atemporal, debería poder estar siempre en las librerías. Cada país es diferente. A veces que compren tu libro depende de que conozcan al personaje, del que hablas, en ese país. Que es por lo que Casterman todavía está mareando la perdiz para la edición francesa. Bueno, el mercado es el que es. Pero eso, como bien sabemos, es muy cambiante.

P: Hace un tiempo te pasaste por Brasil invitado a un par de convenciones y recogiste un premio allá ¿cómo es el mundo del cómic carioca que te encontraste?

R: Ya hace más de dos años que estuve en Brasil. El mundo del cómic en Brasil es como el de aquí. Tiene a Mauricio de Sousa que es como Ibañez (pero en mejor), funcionan los superhéroes y los mangas. La producción propia pasa a un lugar secundario. También

marchan los mismos alternativos que aquí. Y algunos nuevos franceses, como Blain.

Al ser un país tan grande y con tantos habitantes y unos centros culturales tan marcados, el panorama es desigual. La Universidad de Sao Paulo le dedica un estudio conjunto a *Maus, Gen de Hiroshima* y *Modotti*. Pero el manga más vendido es *Bola de Dragón*. También hay un buen número de autores que siguen las tendencias, desde el alternativo claro, que se pueden seguir aquí. Y luego tiene una gran producción de tiras de prensa y caricaturistas (Charge), que son francamente admirables, y son muy populares.



P: También has estado por Uruguay y Argentina. ¿Qué te encontraste por allá?

R: Unas ganas enormes de saber y un infinito amor por el cómic entre los lectores y los aficionados. Uruguay (bueno Montevideo que es lo que conocí junto al mejor compañero de viaje que uno se pueda imaginar: el gran autor portugués José Carlos Fernándes, donde fuimos a la convención Montevideo Cómics que organiza Matías Castro), es un país pequeño pero muy activo. Di un curso en el Centro Cultural de España en el que las plazas eran 20 y asistieron 40 personas. El deseo de conocer es enorme, por parte de los autores, los jóvenes y los enseñantes. En el curso que impartía José Carlos Fernandes le pasó lo mismo.

En Buenos Aires, me pasó algo parecido. Reencotré viajos amigos como Juan Sasturain y Andrés Acorssi, conocí a Quique Alcatena, persona y autor maravilloso, a Aldo Pravia, gran teórico y conocedor como nadie del mundo de Hugo Pratt. Encontré a Thomas Dassance, el director del festival *Viñetas Sueltas* y editor de *Exabructo* (editora de *Modotti* en Argentina) y a dos italianas maravillosas: Bárbara y Giovanna, organizadoras del festival de *Bolonia Bilbolbul*, que hasta allí fueron para hablar de cómics y latinoamérica. Y a Cuevas, el autor boliviano y organizador de *Viñetas con Altura,* y a Claudia, la organizadora del salón de Valparaiso y reencontré a Joao Lin, el autor brasilero de Recife. Y las comiquerías de la calle Corrientes, y el estadio de la Bombonera, y la Plaza de Mayo y las calles de Palermo y el mercadillo del domingo en San Telmo, y el asado en La Caballeriza y Fernando Ariel García, un amor de persona y un teórico de muchos kilates, y las pizzas de El Cuartito. Es decir: me enamoré de Buenos Aires. Y tienen *Fierro,* y un montón de autores geniales y a veces parece, me parecía a mi, que no lo saben, que no son conscientes de su fuerza para cambiar el cómic, como lo cambiaron Oesterheld, Pratt y Breccia en su momento. De su capacidad para volverlo más culto.

P: Aunque el país que más visitas últimamente es Italia ¿Cómo es el mundo del cómic allá?

R: Complicado, pero muy sugerente. Allí Miguel Ángel Martín es un ídolo, lo que es justo y habla bien de ellos, pero no valoran como se debe a Toppi, Bataglia, De Luca o Buzzelli, lo que ya te hace dudar. Pero hay un buen puñado de nuevos editores y de autores muy interesantes. Aparte de Gipi, que ya es uno de los consagrados internacionalmente y que en Italia le adoran hasta las abuelas, está mi amigo Paolo Cossi, Bacilieri, Marchesse, que será un gran guionista, bueno ya lo es, Sergio Algozzino que escribe y dibuja un cómic *best seller* y escribe un ensayo sobre la línea en el cómic, y los de la Scuola di Fumetto y los de la ANAFI, y la gente de los festivales: Emilio en Bolonia, Claudio y Alino en Nápoles, un montón de gente. Buen ejemplo es el editor de *Modotti* allí, Antonio de 001 Edizioni, que apuesta por rescatar obras de los ochenta, como *Trazo de Tiza*, Ana de Solano López o las cosas de la genial Ana Brandoli y a la vez publica Pascin de Sfar y a Algozzino o el manga chino de Song Yang.

Necesitan buena distribución en librerías, especializadas y generalistas. Les falta SD, je, je. Porque Bonelli sigue tomando las Edicola. Y Bonelli es otro mundo. Y luego está Planeta que es lo mismo que aquí, deben hacerlo en Barcelona, no sé. Y Panini, con Lupoi a la cabeza, tipo interesante y curioso.

Y los lectores, claro. Que son maravillosos. Mi experiencia con los lectores italianos de *Modotti* son para recordar.

P: Hace unos cuantos meses vimos aparecer dos textos teóricos, uno sobre Pratt y otro sobre el Hombre enmascarado, y además amenazas con alguno más ¿A qué se debe tanta efusión en esta faceta?

R: Bueno amenazo sólo con dos textos teóricos más, en el mejor de los casos. Uno sobre Steranko, no oficialista, recuerda que participé en uno en que él tenía poder de veto sobre qué se decía y qué no. Y otro sobre Guido Crepax, pero sólo en el caso de que fructifique aquí la edición de *Valentina.* Lo que deja la cosa bastante en el alero. Siempre he sido un amante del medio y un seguidor de lo que se investigaba u opinaba del lenguaje cómic. He impulsado y codirigido el *DDLV* y ahora que ya no la hacemos tengo algún tiempo para dedicárselo a escribir sobre los autores o personajes que me han gustado. Aparte, claro, de que te pagan lo mismo que por hacer un cómic y tardas una décima parte de tiempo en escribirlo. Acabo de escribir un texto para el libro Sergio Toppi *Il segno della Storia*, publicado en Italia por Blackvelvet, en el que intervienen un buen montón de teóricos italianos y nos invitaron a David B y a mi a participar. Escribí un pequeño ensayo titulado "Sergio Toppi La frontieri del fumetto", sobre la geografía en el trabajo de Toppi. Y otro sobre Bilal para el libro sobre *Metal Hurlant*, que editará la Semana de Cine de San Sebastian. Y cuando algo me incita escribo alguna reseña o artículo para *Dolmen*, revista que tiene la amabilidad de tener sus puertas abiertas para mí, lo que es un honor.

Reflexionar sobre el medio, su historia, sociología y lenguaje, es algo necesario y urgente. No tenemos una historia sociológica que nos explique. Creemos cosas que no son

ciertas e ignoramos datos importantes. Ni siquiera sabemos exactamente qué es un autor y qué o quien no lo es. Si ni siquiera tenemos esto claro y no se aclara si venimos de Töpffer (y por tanto de la cultura clásica) o del Yellow Kid (y por ello de la cultura de masas) ya me dirás cómo está este patio. Y sin Historia, no hay conocimiento del pasado y no sabremos explicarnos por qué estamos como estamos, o por qué se venden menos, o más, cómics.

Así que me interesa hablar y conocer del medio, y escribir sobre él cuando tengo algo que decir. Y el libro sobre Pratt ha sido un pequeño éxito editorial (esto sí, debido a Pratt, no a mí).

P: Penúltima pregunta: ¿qué te traes entre manos ahora?

R: Pues después de algunas historias cortas, como la del libro *No a la Guerra* y la del Surrealismo, para el especial de la revista *Dos veces breve*, me he puesto con *Flores del Mal*. Otro tocho de 200 páginas (y a ver... que el Modotti iban a ser 100 páginas y acabó en 250), que habla de las luchas latinoamericans de los años setenta. O sea, de la generación anterior a la mía. Que lucharon en las guerras civiles que el foquismo guervarista creó, para combatir las dictaduras impuestas por Washington, y que llenaron las ciudades europeas de exilados. Mis exilados son todos pintores y todos lucharon esas batallas. Los personajes son ficticios, pero las historias son verdaderas. Me permite hablar de la cultura de los 60, 70 y 80. Son historias duras y desesperanzadas, espero volverlas interesantes. Sólo tengo 20 páginas acabadas, pero deseo que salga a la venta en navidad de 2011, a ver si el tiempo me cunde.

P: Para terminar, ¿hay algo que se me ha olvidado preguntar que debería haber hecho?

R: No me acuerdo ya de qué me preguntaste al principio, así que no sé qué se me habrá quedado por decir. Algo, seguro.

EL MUNDO DESDE LA PLAYA. MAR Y MARI
MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 21-V-2009

Reseña:

MAR Y MARI (1996, TREA)

EL MUNDO DESDE LA PLAYA. MAR Y MARI

Ángel de la Calle fue un autor colindante con aquellos de la época del *boom*, que para otros pertenecieron a una generación de compromiso con el medio y con las ideologías, al que dimos por perdido. Fue grumete en las aguas del *underground* hiperrealista, con un puntillismo tenebroso que clamaba contra las fuerzas de represión y en aras de la libertad. Luego pasó a dibujar historias que eran mezcla entre género negro y homenaje literario, sin dejar el puntillismo y con similar frialdad en el tono narrativo; eso, a ojos de algunos, lo convirtió en un autor críptico. Más aún cuando dejó la historieta, tras la deblacle del *boom*, para dedicarse a la ilustración y el diseño.

Volvió al cómic en los noventa, de forma tardía y cargado de conocimientos. Había leído y viajado, había sido creativo, había coordinado festivales y publicaciones, incluso se había movido en el ámbito del cine. A todos sorprendió que aceptase trabajar en una tira diaria, humorística, para el periódico local *La Nueva España*, saltando luego a *El Comercio*. El planteamiento parecía frívolo para los que sabíamos que Adela C era Ángel de la Calle. Se trataba de viñetas apaisadas o tiras de historieta, de humor, de temática estival (sólo se publicaban en el verano) e iban protagonizadas por dos maniquíes. Estas dos mozas, Mar y Mari, rubia y morena, se dedicaban a charlar sobre cómo divertirse, qué les atrae de los hombres, los intereses de la noche... pero, también, sobre asuntos de la cultura y la política locales, sobre Gijón y Asturias en general, y sobre la actualidad nacional e internacional, hasta de vez en cuando esbozaban alguna proposición filosófica de andar por casa.

Brillante paradoja bien hilada.

Las tiras fueron coleccionadas en álbumes (término que odia De la Calle) con formato de cuaderno desde 1996 por el sello Trea. Los libros recopilatorios siguieron apareciendo en años sucesivos, siempre en fechas navideñas, y con portada a tono, editados por el mismo autor, con tirajes de un centenar de ejemplares que repartía como felicitación de fin de año / carta de presentación de su empresa de diseño creativo. Claro está que lo aconsejable es leer las tiras en su contexto, en relación a la nota de actualidad a la que aluden ocasionalmente, pero la revisión de todas las tiras juntas le confiere a los libros un interés añadido. De la lectura en conjunto surge la idea de que, para tratarse de una tira veraniega, lo cierto es que peca de turbiedad. Se afirma esto porque en la serie de *Mar y Mari* flota un pesimismo tibio, de vuelta de todo, que achaca a los españoles orgullo, cicatería, usura e intolerancia. Adela C echa mano de frases de Proudhom, Maquiavelo, o alude a Einstein o a Kafka con idea de construir un ideario de urgencia con monumentos y casonas al fondo.

Original y copia que muestran la composición de monumento más monumento; una constante en esta obra.

Ambas son mujeres de altura elevada, curvas rotundas, pecho abultado y pestañas postizas, visten shorts, mallas, tangas, tops, bikinis o hacen topless, y aparecen en las viñetas muchas veces en plano medio o general. La composición se organiza con ellas en equilibrio con algún monumento gijonés y adoptando pose extraída directamente del *Playboy*. Por esta puesta en escena podría pensarse que Adela C construye tiras frívolas para un público poco exigente. Desde luego sirven para eso . El lector falto de interés disfrutará de las poses picaronas (aunque De la Calle no es precisamente Manara) y el interesado por disfrutar del mensaje solidario que se opera entre imagen y texto obtendrá ideas interesantes sobre la política y cultura locales, sobre aspectos de interés general y también sobre el comportamiento humano, mostrándose singularmente crueles las protagonistas contra los hombres, sobre todo contra el macho tradicional, el gañán.

Mar y Mari, la serie, aporta gotas de humor veraniego con vetas de una ironía sagaz y fuera de lo ordinario. Adela C rechaza frontalmente lo vulgar, lo conservador, lo reaccionario, los ejercicios de dominación, la guerra por intereses. En lo local no carga demasiado las tintas, que la cercanía apura las precauciones, pero en cuestiones candentes o polémicas no duda en mojarse (conocido fue el caso de la negativa a publicar una tira en la que usaba la polémica de la eutanasia para reflexionar sobre las muertes de Franco y Juan Pablo II).

No estaría de más una recuperación de las tiras de A de la C en una nueva edición que pueda alcanzar más público. Y sin censuras.

MODOTTI. MUJER ROTA CON PRINCIPIO DE SIGLO AL FONDO

MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 3, 23-V-2009

Reseña:

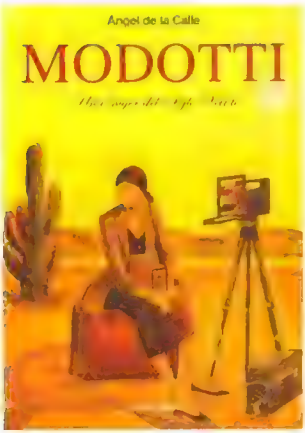
MODOTTI (2003, SINSENTIDO)

Palabras clave / Keywords:

Activismo, **Tina Modotti**/ Activism, Tina Modotti

MODOTTI. MUJER ROTA CON PRINCIPIO DE SIGLO AL FONDO.

Modotti. Una mujer del Siglo Veinte es una compleja biografía en viñetas de difícil comentario. Hay dos caminos para analizar este libro del autor Ángel de la Calle, nacido salmantino pero ahijado astur: la recensión, que suele ser un texto corto, de redacción rápida y tangente con la lisonja, o la reseña, que debe ser un texto meditado y denso para permitirse el crítico (y al lector) ahondar algo más en los aciertos y defectos de cualquier trabajo.



El primer caso, abordar la recensión, es fácil. Veamos:

Modotti es un libro de historietas que fue proyectado para ser publicado directamente como tal (hoy llaman a esto 'novela gráfica'). Un libro primorosamente editado por Ediciones Sinsentido sobre buen papel, con intensas tintas y con diseño y tipografía acordes con el tono general de la obra. Ángel de la Calle aborda con un original planteamiento, en el que se dan cita la biografía, la autobiografía, la crónica política y artística, la vida de un personaje histórico que fue nexo entre varias figuras descollantes de la época que hubo tras las revoluciones y las vanguardias y previa al tiempo de los totalitarismos, los 1920 y 1930. El autor ha resuelto con un dibujo simple pero adecuado un relato muy bien enhebrado, trufado de misterios en ocasiones, que se detiene en los momentos álgidos de la vida del personaje, glosando sus logros sin llegar a la hagiografía. Con ello consigue reconstruir un fresco de la memoria histórica de aquellos años, a caballo entre América (la de EE UU, la del México revolucionario, la de la Cuba prerrevolucionaria) y Europa (la de los sóviets, la del París bullente de arte y literatura, la de la Alemania prenazi, la de la España prefranquista). Con este planteamiento de mirada panorámica y con un trabajo previo de documentación muy

riguroso y contrastado, la consecuencia es una obra que va dibujando una era en la que mueren un conjunto de ideas que querían cambiar el mundo y emergen un conjunto de cambios que quebrantarían todas las ideas. La cuenta con muchos alicientes en el fondo, pero también en la forma: se trata de la biografía de una mujer temeraria y autónoma, amante y artista, que da una lección de convicción y fidelidad a unos principios, al tiempo que sirve al autor para mostrar sus propias reflexiones sobre aquellos tiempos, la fotografía y el arte, y por supuesto sobre la propia Modotti. En resumen, es un tebeo de densa lectura y cargado de referencias que viene narrado como una búsqueda y está salpicado de sentimientos y emociones; como la vida misma. Y obtuvo premios de la crítica y candidaturas a la mejor obra del año en su momento.

Este cuerpo de texto, más menos lúcido, mejor o peor escrito, se podría haber publicado en un *blog* o *portal* con las dos o tres imágenes del servicio de prensa, y a esperar la ristra de mensajes con sus *emoticonos*.

Pero la reseña en profundidad de *Modotti* no es tan fácil de construir. Primero, porque hay que plantearse un acercamiento a la obra diferente, no como un mero cómic, no como un producto etiquetado (*novela gráfica*), sino, de entrada, como uno de esos artefactos perfectos que se estructuran para brindar al lector lo que Julián Marías llamaba "el espesor del presente": un libro. Y un libro no en alusión a su formato, claro está. Un libro en referencia a una obra de creación que, en este caso, echa mano de un repertorio de clásicos, referentes culturales, alusiones, dataciones, cronologías y opiniones, investigaciones del autor, reestructuraciones e interpretaciones, para llegar al desembocar en una obra que es mucho más que la mera suma de sus partes.

Tampoco se puede abordar una crítica sesuda de Modotti sin comportarse como como De la Calle: declarándose el opinante ante el público y reconociendo sus asombros o rechazos, sus impresiones personales antes de elaborar la crítica contrastada. Por ejemplo, mi lectura de *Modotti* no fue la lectura del *Modotti integral*, la edición revisada que Sinsentido ha hecho recientemente. En esta edición, en un volumen, De la Calle ha corregido erratas que había en los libros de 2004 y 2005, ha retocado algún dibujo y ha vuelto a rotular muchas viñetas. Hay textos nuevos de acompañamiento y nuevas páginas (al menos en la edición preparada para Italia). Es un libro *nuevo* e implica una lectura levemente distinta. Mi lectura de *Modotti* fue la lectura de la edición en dos tomos, primero leído uno, con deleite y en cualquier lugar, siempre con el libro a cuestas, luego anhelado el otro, que no llegaba, que fue devorado de un tirón en cuanto vio la luz. Ambos tebeos adquirieron dimensión de objeto y, cada uno, un conjunto de significados. Así, el primer libro, que Sinsentido llamó Volumen I, narraba el crecimiento de una artista embebida en un paisaje, el paisaje mejicano; cuenta una vida de mujer, encendida de amor y pasión por los hombres, por la revolución y por el arte. Todo son horizontes en este primer libro, enérgico, encendido, todo espacios abiertos, porvenires, ideales, transformaciones.

La portada del segundo libro nos anticipaba un contenido diferente, casi el opuesto. Sí, Modotti tenía aún el símbolo comunista a sus pies, casi como una proyección de ella misma, pero el paisaje era otro: un espacio cerrado y gris, una barrera a la esperanza. No en vano ese espacio está ocupado por un fragmento del *Guernica* de Picasso. Y, en efecto, este libro es *otro* relato, el de la odisea de una mujer ya formada pero frágil aún, que no avanza hacia la madurez de unas ideas sino hacia el decaimiento de unos ideales. Los paisajes son en la segunda entrega urbanos y menos luminosos, la pasión se ha transformado en temor, y las esperanzas en desilusiones. Prevalece, eso sí, la firmeza de la protagonista, tan fiel a sus convicciones; permanece, claro está, la admiración del narrador, el mismo De la Calle, que logra reconstruir la figura histórica de Modotti y conferirle una carnadura mítica sólo posible tras obtener un conocimiento profundo de su obra y su tiempo. En este sentido, nos da una lección de vida y de historia, o de cultura transformada por los vaivenes de la Historia, que a los efectos prácticos es lo que este libro (estos libros) intenta mostrar.

Y esta podría ser el punto de partida para hacer una reseña más sólida de la obra:

En *Modotti. Una mujer del Siglo Veinte* se nos cuenta la vida de una italiana afincada en México, comunista de filiación, muy bella, que destacó por ser una actriz del cine mudo hollywoodense con cierto renombre para, más tarde, desarrollar una carrera como fotógrafa que la inmortalizaría para la posteridad. Se narra en la primera entrega de esta obra la vida de la autora en los finales y turbulentos 1920 en Ciudad de México, localidad que era por entonces uno de los cónclaves de las artes y la política, aún con el recuerdo fresco de los campesinos tomando la plaza del Zócalo. Modotti ya era activista comunista en 1928, con ideales cercanos a artistas y autores con los que se relacionaba, como la pintora Frida Kahlo, el 'ogro' muralista Diego Rivera, o el amante de la antes actriz, Juan Antonio Mella (un prólogo a la revolución socialista cubana que fue tiroteado por orden del dictador Machado). El relato admirativo se va organizando no sólo en torno a la mujer protagonista, también ante los otros actores de la Historia, la mayoría de ellos egos inmensos, alimentados por una pasión inextinguible y por los ideales efervescentes que guiaron las revoluciones de principio de siglo, cuando se creía que el pueblo cambiaría *todo* de base y desde la base. Un valor añadido a esta historia es que su autor la construye con el hilván del relato policiaco, planteándose dudas en torno a la urdimbre de crimen, la suciedad y la sangre que nutren toda política y todo poder, y dejando algunos enigmas por resolver flotando en el aire.

El segundo libro nos traslada a otro escenario, el de la Europa de entreguerras, la de los años treinta. Modotti se aleja de México, huye del amor y abraza el compromiso. Penetra en una Europa que está cambiando, que no está tan transformada como los incendiarios de la revolución deseaban (o que realmente sí está ya transformada, pero no tal y como proyectaron los idearios de la Revolución décadas atrás). La alumna del prestigioso fotógrafo Edward Weston trae consigo un rastro de fotografías de flores y de gentes del pueblo para instalarse entre burócratas y espacios sin vida. Viaja por una Alemania en la que el nacionalsocialismo está observando una mutación monstruosa, se integra como espía en la Comintern soviética, se pasea por París a la sombra del crecimiento de los totalitarismos y trabaja con el Socorro Rojo Internacional en la España sorprendida por la guerra cainita, todo ello con su nueva historia de amor -con Vittorio Vidali- como fondo. Es ésta una historia narrada con otro tono, con la misma componente *noir* de la anterior entrega (el misterio de una muerte, ahora la de la protagonista), pero lanzando una mirada en torno mucho menos ilusionada. Cuando Modotti regresa a México lo encuentra lleno de exiliados, los poetas musitan atentos a la sombra temible de las armas, el símbolo de Trotsky es actualmente una figura apagada y pronto abatida bruscamente... El mismo Eisenstein, aquel hito del relato nuevo e inflamado, acabaría "jubilado" por los cheques de United Artists, como también le ocurrió luego a Sostakovich. No se pronostica el avance del capitalismo en estas páginas, pero la crisis económica mundial que sustenta estas viñetas y la mengua del comunismo como eje de ideas y transformaciones, son las señales en la ruta hacia el nuevo sistema que terminaría imponiéndose en el mundo (no sin antes convulsionarlo a fuerza de bayonetas, metralla y obuses).

De todo aquello, ocurrido entre los veinte y los treinta, quedó un recuerdo difuso que De la Calle registra con frialdad de estilo y en la descripción. Como en el cambio de los tiempos, el historietista asturiano hace demostración y luego *mostración*. Las claves de este postulado están en la tumba de la autora, que el personaje / autor visita en el presente y halla roída por el mal de la piedra y el olvido. La inscripción con las

palabras de Neruda parece ajustarse perfectamente a lo que De la Calle quiere describirnos de Tina Modotti: "(...) un puñado de niebla. Frágil, casi invisible." De ella sólo queda este bajorrelieve olvidado por todos durante 25 años; luego serían poco a poco rescatadas sus obras artísticas, sus famosas fotografías, callados recuerdos de un tiempo cargado de promesas. Esta tumba es revisitada al final de la obra en la mostración del entierro, con Neruda declamando sobre la fosa y aludiendo a su inmortalidad: "porque el fuego no muere". En un emotivo epílogo en el que por fin se dan cita el narrador y la narrada, la inmortal Modotti acude al encuentro de De la Calle para significar, con una simple frase, que ella está entre nosotros, que dejó un legado, que gracias a libros como los consultados por De la Calle o este mismo de Sinsentido sigue *viva en la Historia*, vibrante como imagen de lo femenino en una era apasionada y apasionante.

Estos elementos: la homodiégesis del autor, narrador y a la vez actante, su presencia ante los objetos que luego protagonizan otras escenas, su encuentro con la biografiada, la estructura de género, el entreverado de opiniones personales, más la descripción puntillosa de los hechos políticos, los personajes y los ideales de las gentes de aquellos tiempos, configuran una obra compleja y genial. Naturalmente también observa 'peros'. Los principales son obvios: De la Calle no es un buen dibujante exquisito, es un dibujante que atina pero que no entona. Hay algo en su dibujo que puede llegar a ser cargante: esa costumbre de representar las narices con un pequeño círculo. Ocasionalmente dota al personaje de un encanto singular, pero la mayor parte de las veces lo acerca a la caricatura del *clown*. De otro lado, De la Calle utiliza instrumentos fríos para entintar y eso resta vida y modulación a su línea. Tanto los recuadros de las viñetas, como el rotulado de los textos, así como las siluetas o los sombreados, están resueltos con el mismo instrumento, lo cual confiere al conjunto un aspecto de "croquis entintado" que resultaría ideal para un *storyboard* pero que resta calidez a una obra de historieta. Ocasionalmente, representa mal, y esto es una afirmación objetiva: los pimientos de la página 28 de la historieta parecen vísceras, por citar sólo un ejemplo. Con *Modotti*, en conjunto, se experimenta una sensación parecida a la que se obtiene con la lectura de *From Hell*, otra obra de guión muy complejo y de densa lectura caracterizada por un dibujo feísta, a veces ineficaz. Mas no por ello *From Hell* deja de ser una obra maestra. Y no por ello *Modotti* dejaría de ser una obra maestra.

Un problema de narices: en los momentos de mayor dramatismo, los personajes pueden parecer tragicómicos

Por lo que se refiere al relato y sus digresiones, hay dos aspectos más que admiten crítica. El primero es el tono documental que utiliza a veces el autor, que salta de viñeta en viñeta sin generar una secuencialidad clara, aspecto este obligado por el desarrollo de lo narrado, ora hechos históricos, ora muestrario de obras. El segundo aspecto criticable es la intercalación de otros personajes que no aportan mucho a la trama, aunque sí, imagino, al abordaje del estudio de Modotti por De la Calle. Nos referimos con esto último al ensalzamiento de P.I. Taiboo II, que es descrito como un hombre magnético, sin duda importante en la vida del autor de este libro pero que, salvo por algunas reflexiones atinadas y unos apuntes al margen, no contribuye demasiado al desarrollo del relato para un lector que desconoce la identidad de De la Calle, o cuanto menos resultar confusa

su presencia. Dicho sea esto, claro está, sin el conocimiento expreso de si Taiboo se concibe como paralelismo con otros egos de la obra o, acaso, como presencia homenajeada o tributaria de admiración debido a los fuertes vínculos que unen a ambos coordinadores de la *Semana Negra* en Gijón.

Taiboo, personalidad influyente en el autor pero ¿determinante en la obra?

Taiboo, de hecho, prologa el primer libro en su primera edición con un texto que denota amistad profunda, de esas que se envidia por poderosa. No es para menos, porque estamos ante una importante obra de investigación y de narración. De la Calle parte en su reconstrucción de la biografía de Modotti de una premisa: desvestir a la italiana de las etiquetas de puta y espía (desdiciendo a Rex Roth) para rememorar a una mujer en busca de certezas. Es lo antedicho sobre el primer libro de la obra: ella se encuentra en el México del idealismo efervescente, gozando de amores turbios pero apasionados. En el libro segundo se trasladará a la Europa del desencanto, donde vivirá un amor lánguido y parece ya sólo querer buscar el destino, pues las certezas quedaron atrás.

El historietista coquetea con la mitomanía en el arranque del primer libro, pues, y sustenta el mito Modotti con ayuda de otras figuras de gran solidez, como Khalo, Weston, Rivera o el propio Taiboo, y este caldo de cultivo de figuras simbólicas de larga sombra lo va adjetivando con viñetas / referente en las cuales incorpora instantáneas redibujadas, viñetas de otros (Pratt, por ejemplo, asoma en algunas). Despierta admiración, en este arranque del cómic, la construcción de la joven Modotti, una mujer "capaz de mantenerse lejos de su verdadero yo" pero zarandeada por los ideales y el enamoramiento. Ya a esta altura surgen en el lector las dudas sobre si no era la militancia comunista un refugio de sus amores fragmentados. Luego, cuando De la Calle narra la progresión de la artista en el arte de la fotografía, con las impresiones fotográficas va construyendo una narración secuenciada de su maduración, desde la sorpresa y la inocencia, o la ilusión del descubrimiento, hasta la fortaleza, la comprensión y por fin, el compromiso y la militancia.

Viñeta a viñeta, De la Calle, compone el fresco histórico del México de aquellos días, sin imágenes epatantes pero con los apuntes necesarios para obtener un reflejo vivo y fiel de aquellos tiempos. Cuando muestra los posados desnudos de Modotti, aflora la poesía y De la Calle entona la evocación, algo que parecía impensable con su estilo de dibujo. La magnífica viñeta de Tina con su cámara, de espaldas al lector y frente al horizonte, es síntesis de su soledad, su arte y su tiempo.

Amén de que sirve para articular una digresión comparativa con el narrador: La artista se halla sola, frente a lo que será su obra, como el historietista suele está solo frente al papel, frente a su obra.

Esta y otras imágenes de Modotti sola y recortada contra el paisaje rememoran momentos de la saga de Corto Maltés.

Antes de alcanzar la primera mitad del primer libro, el lector ya obvia las narices resueltas con circulitos. La historia posee suficiente interés por sí misma. Tanto es así que, por ejemplo, las dos viñetas en las que De la Calle se asoma a Manhattan, pese a su simplicidad resultan fascinantes. Y qué decir del intrigante correlato de la conversación entre los crepusculares Batman y Superman, enzarzados en un delirante debate (estalinismo vs. trotskismo) que se comprenderá sólo cuando se aborda la lectura de la segunda parte de la obra. La conjugación de biografía, más reportaje, mas autobiografía, evoluciona rítmicamente y, pese al abigarramiento que en momentos pueden producir tanto cruce de referentes culturales (a la literatura, a la pintura, a la poésía y al pensamiento), esta historia de historias alcanza momentos de gran belleza y goce estético, como cuando el autor homodiegético se eleva al experimentar “una epifanía” ante la contemplación de *Alcatraces*.

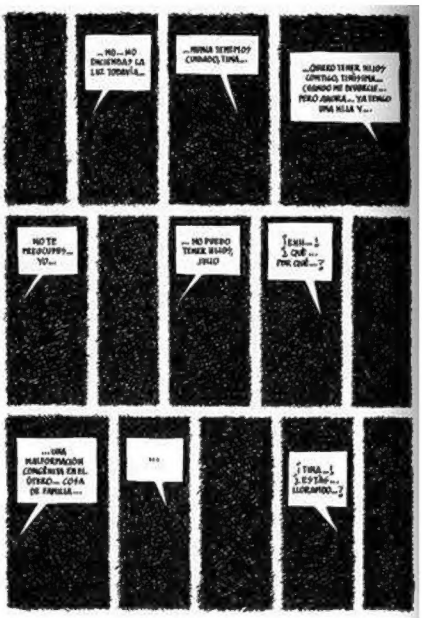
La comunión de autor y obra con la autora y la obra que se están *narrando*.

La reconstrucción de Modotti prosigue con un relato cada vez más convincente. Basta con detenerse en la página de la conversación con Frances, en la que se comprende el apoyo de Tina a la causa comunista; se trata de una página comparable en intensidad con la que luego muestra su conversación con Luz, donde flota una nota de tristeza y un apunte sobre el papel de la mujer en la *lucha*. Las referencias a Herman Melville no parecen lanzadas al albur por De la Calle, ya que todo ello nos permite percatamos de que el deseo de Tina por el socialismo se está tornando en obstinación. Melville, autor maldito e incomprendido en vida, como la italiana, representó magistralmente en sus obras la obstinación humana, y también una suerte de alegoría del mal que en el caso de Modotti nunca llega a definirse por completo.[1]

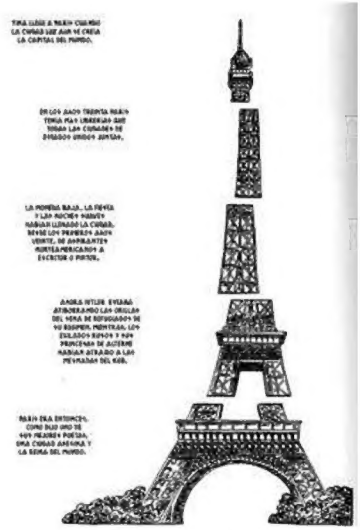
Cuando Melville (y Joyce, y Pound) aún guiaba la obstinación de una mujer ilusionada por las artes y las ideas.

En este punto, llama la atención el relato, en paralelo, de la respuesta a las calumnias que la derecha política de la ciudad vertió sobre la *Semana Negra* a finales de los ochenta. ¿Tenía algo que ver la duda de los organizadores ante el acoso con la tristeza de Tina frente a sus ideales? No parece encajar este episodio con el ritmo de la biografía, aunque sí da pie para incorporar un fragmento del magnífico poeta ovetense Ángel González. En eso salimos ganando, aunque es discutible que la obra necesitara esta cuña.

Culmina este primer libro con un retrato muy vívido de Tina Modotti. Hemos conocido sus amores: el primero circunstancial, el segundo racional, el tercero pasional y verdadero. Luego conocemos su renuncia, en consonancia con el pensamiento de la Zambrano, y su infertilidad en una página "oscura" que posee gran eficacia narrativa, como otras que le siguen: Rivera disminuido por Frida, las viñetas previas al retrato de Mella muerto sobrenadando el charco de sangre, el políptico de Tina vagando por la terraza antes de que aparezcan los *breccianos* policías... y bastantes otros referentes que nos permiten reconstruir una personalidad compasiva de alma rota, siempre angustiada, con cargo de conciencia (sobre todo tras la muerte de Mella) y con un poso indeleble de frustración .



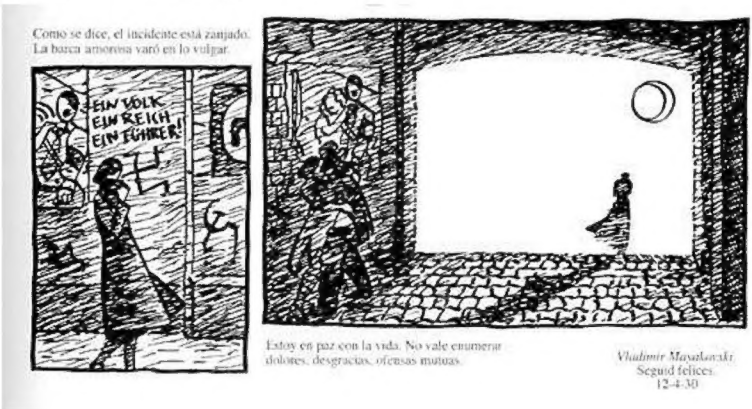
El libro segundo resulta igualmente fascinante. Ahora contribuye a ello la cercanía del contexto en el que se desarrolla la obra: Europa, la URSS, la España dividida. No tanto así el personaje de Modotti, que ya no es una mujer en crecimiento, pues ya no observa un *horizonte ideal* (como simbolizaba la viñeta comentada anteriormente) sino uno fragmentario y turbio que es testigo del desencanto del proyecto comunista, de la emergencia del totalitarismo nazi y de la rebeldía militar en armas, y eso sin llegar a intuir el capitalismo rampante que llegará cabalgando tras su muerte para revelarse como el verdadero *fantasma que recorre el mundo*. Una de las claves de toda esta ruptura de esquemas es su negativa a seguir fotografiando, a seguir creando arte, en tanto que todo arte parece haber sido encauzado hacia la propaganda en estos tiempos (aparte del hecho de que ella reconoció, en varias cartas personales, ser una "negada, como el resto de las mujeres" para las artes). Las pistas gráficas son también constantes: los símbolos comunistas lejanos, la silueta de Modotti recortada en soledad (muchas veces con Corto Maltés como referencia, otras en recuerdo de la Valentina de Crepax), la torre Eiffel en pedazos, el paseo por entre trozos del *Guernica* de Picasso bajo la arenga de César Vallejo (¡qué vibrante alusión a la ruptura de España tras la declaración de guerra franquista!), o ese mundo vuelto del revés al



enterarse del pacto entre Stalin y Hitler.

Y no olvidemos a Vladimir Maiakovski. Maiakovski es otra figura que serpentea por esta obra y que guarda paralelismos con la fotógrafa. Como ella, el creador ruso se entregó por completo al servicio de la revolución bolchevique, generando propaganda y participando en congresos y recitales incansablemente. Al final, fue considerado un 'individualista', como ella, y su suicidio sigue siendo tema de debate, como el 'fallo cardiaco' de Modotti.

Hay tantos referentes de otras historias en esta historia, tantas demostraciones de agradecimiento a otros creadores y artistas en estas páginas... De la Calle evoluciona como autor, o se muestra al menos, como Tina Modotti, que a lo largo de su vida ejercitó, sobre todo, el deseo de saber y la emoción ante las obras de arte.



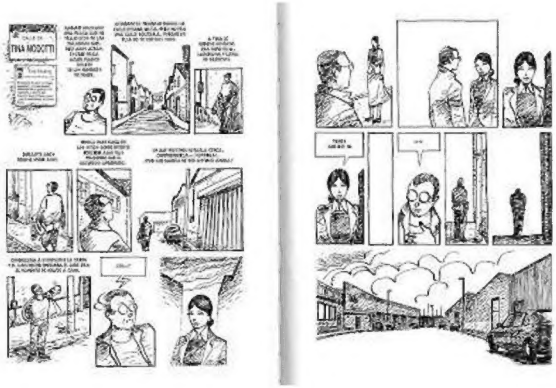
Maiakovski con Hitler al fondo y, sobreimpresionada, un trasunto de Valentina bajo la luna de Pratt.

Llegados a este punto podemos confirmar que la reseña en profundidad de *Modotti* es, evidentemente, más compleja, más difícil, más árida de leer. Incluso híspida, ya que al autor puede no agradecer las críticas vertidas sobre su estilo o algunos pasajes. O, lo que es más importante: escasa, porque este libro es merecedor de un análisis más escrupuloso, más atento, más perspicaz que el presente. Exige un *M de Modotti,* para entendernos. Aunque es evidente que el público interesado en la divulgación sobre historieta no sentirá tanto interés por conocer a una fotógrafa comunista y viajera (por más que se le quiera convencer con alusiones a Sotheby's) como por conocer los poderes de un grupo de superhéroes.

Empero, ese hipotético estudio sobre la obra de Ángel de la Calle es necesario, porque lo magnífico de esta obra es que no sólo es un tebeo, o no es meramente un tebeo. Es un tebeo sobre los tebeos también, y es un libro sobre el arte y la historia, y es una historia sobre las ideologías y su evolución, y es una biografía que a la vez es autobiografía. Es un calidoscopio narrativo (como los de Ezra Pound) que no hay más remedio que recomendar como un ejercicio de alta cultura. Y todo ello independiente de su evidente apariencia *gráfica* y de su presunta entidad de *novela.*

Las cursivas van más allá del juego de palabras. Cuando terminé de leer *Modotti. Una mujer del Siglo Veinte,* deleitado aún por la lectura y abrumado por tanto como había aprendido, vino a mi memoria el libro de A.J.A. Symons *En busca del barón Corvo* (editado en España por Seix Barral en 1982, recuperado en 2005 por

Asteroide). Esta obra de culto es una biografía que inauguró un género nuevo, el *quest*, muy parecido a lo que ha hecho Ángel de la Calle con *Modotti*. Se trata de una suerte de investigación novelada en la que el biografiado, protagonista del relato, encuentra un reflejo en el biógrafo, que a su vez se muestra ante los lectores y descubre sus sentimientos e interioridades como otro personaje más. Este ejercicio narrativo no es exclusivo de Symons en literatura (otro ejemplo es *Enterrar a los muertos*, de I. Martínez de Pisón) pero en historieta hallamos pocos casos tan sinceros como el de De la Calle. Y McCloud no cuenta.



Angel de la Calle, en la Calle Modotti, con Modotti.

Modotti. Una mujer del Siglo Veinte puede ser un tebeo extraño para muchos lectores de tebeos, y puede discutirse si es un tebeo grato a los ojos o eficaz en su plasmación gráfica. Pero lo que es irrefutable es que estamos ante ante una investigación rigurosa sobre cierta figura artística; ante una matizada revisión de las ideologías revolucionarias; ante un elocuente repaso de un periodo creativo / artístico; ante una cruda reflexión sobre la evolución del amor. También, ante un muestrario de sentimientos (femeninos) extraordinario para haber sido escrito por un hombre, y por haber sabido describir la fragilidad de una mujer aparentemente valiente y fuerte. Finalmente, estamos ante una declaración de deseos, anhelos y afanes, los del autor, que resultan estimulantes a la vez que insólitos por cuanto el modelo narrativo elegido para plasmarlos es original y plantea, desde la *metahistorieta* (no sólo con referencias a la Cultura, también con referencias a la misma historia del medio y a su propio lenguaje), un relato nuevo.

Estamos ante un libro trufado de cultura y arte.

Y es, también, un tebeo.

Inaudito.

Notas:

[1] Al respecto pueden contrastarse las opiniones de Elena Poniatowska y Andrew Mangravite. La primera, en *Los cien años de Tina Modotti* (http://utenti.lycos.it/atisauro/poniatowska.htm) compara la voluntad inquebrantable de la militante así: "Su fanatismo es el de los conversos y seguramente pensó que tenía que expiar su corto pasado de actriz de Hollywood y entregarse ferozmente a la causa". Por su parte, Mangravite, en *Tina Modotti: Born Loser with a Camera,* no duda en calificarla de perdedora, por sentirse impotente ante los problemas del pueblo llano mejicano, que no logró solventar, y por mostrarse patética al entregarse al régimen político y abandonar por ello su carrera artística. Quizá el 'mal' fuera el bolchevismo, a la postre, una pista que no aporta De la Calle en su obra.

LA GENERACIÓN MÁS GUAPA

autores españoles de cómic 1960/1980

Lorenzo F. Díaz y Paco I. Taibo II

FUNDACIÓN MUNICIPAL DE CULTURA, EDUCACIÓN Y UNIVERSIDAD POPULAR
Ayuntamiento de Gijón

SEMANA NEGRA